• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER FAMICOM • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power

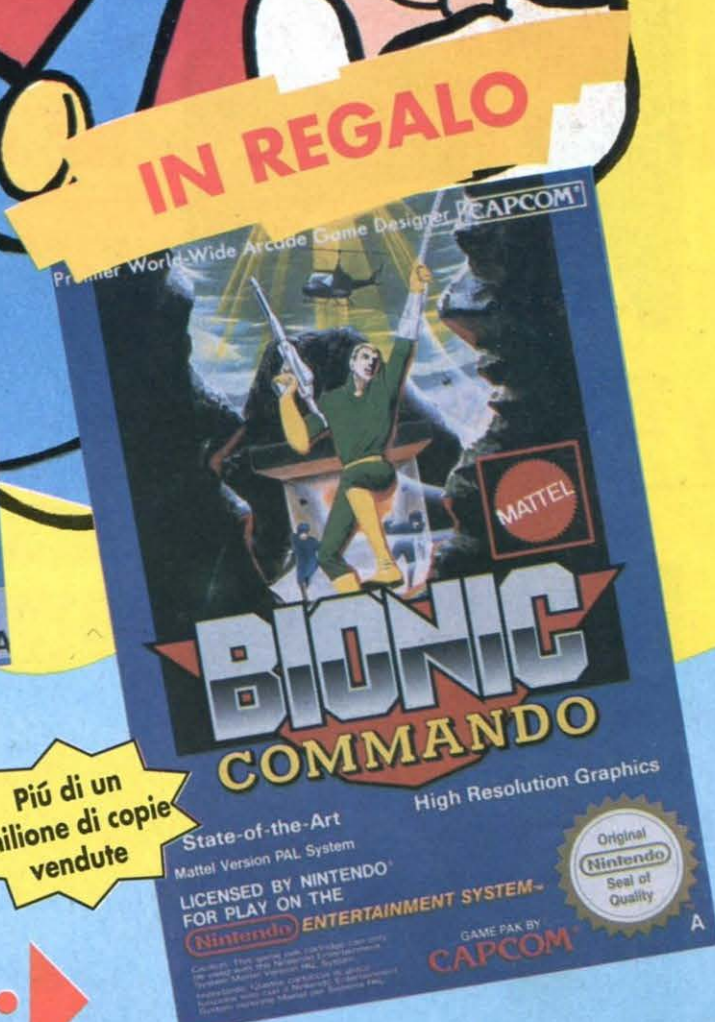
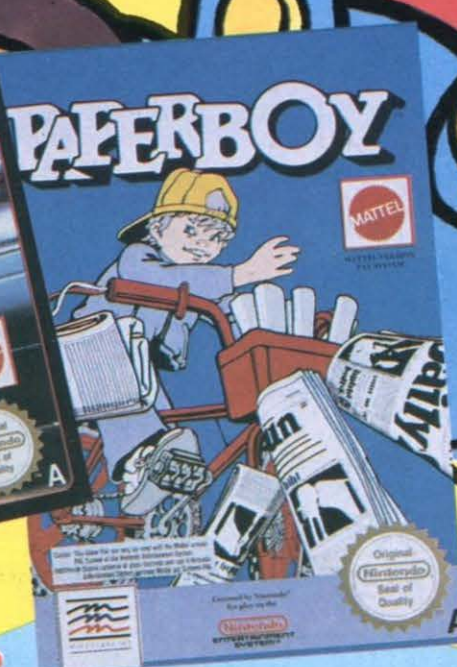
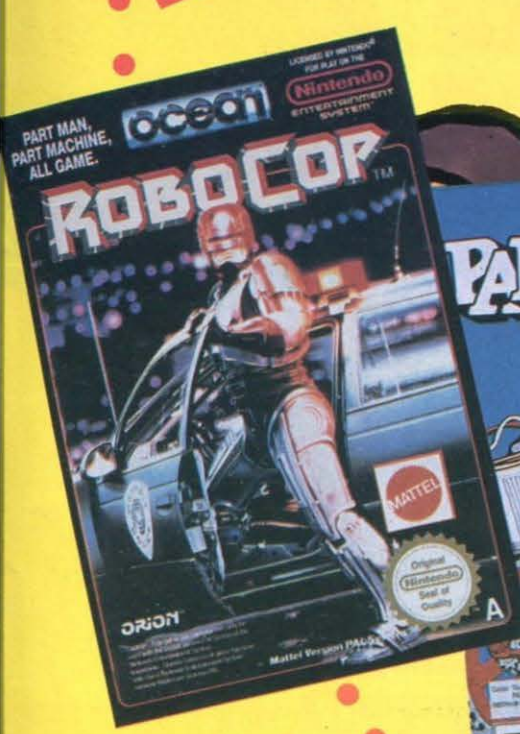
2

GAME POWER n. 2 GENNAIO 1992 Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

ROAD RASH • SUPER KICK OFF • XENON 2 • FANTASIA • BACK TO THE FUTURE
CASTELVANIA 4 • SUPER GHOULS 'N' GHOSTS • TURRICAN
DEFENDER OF THE CROWN • MEGAMAN • WARBIRDS
CHECKERED FLAG • SHADOW OF THE BEAST • TIME LORD • PHANTASY STAR 3

E' USCITO
Harpo
Mensile di fumetti e varie animalità
Glénat ITALIA

GRANDE CONCORSO
CERCA MATTEL
e VINCI Nintendo®
MATTEL
AUT. MIN. RIC.
CON PAPERBOY
E ROBOCOP
PART MAN, PART MACHINE, ALL GAME.
ocean
ROBOCOP
PAPERBOY
IN REGALO
Premier World-Wide Arcade Game Designer CAPCOM
BIONIC
COMMANDO
High Resolution Graphics
State-of-the-Art
Mattel Version PAL System
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME PAK BY
CAPCOM
Piú di un
milione di copie
vendute
VINCERE E' MOLTO SEMPLICE!
INVIA LA SCATOLA DI PAPERBOY O DI ROBOCOP A MATTEL.
RICEVERAI IN OMAGGIO, DIRETTAMENTE A
CASA TUA, LA CASSETTA DI BIONIC COMMANDO.
Prendi la scatola di PAPERBOY o di ROBOCOP, assicurati che abbiano stampato il MARCHIO MATTEL
chiudile in una busta, inserisci il tuo nome , l'indirizzo, il numero di telefono e invia a
MATTEL TOYS - Via Vittorio Veneto - 28041 Oleggio Castello (NO)
INIZIO CONCORSO 1° DICEMBRE 1991
Scadenza concorso: Marzo '92 valida fino ad esurimento scorte

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/66103223 Fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti,

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

RESPONSABILE DI REDAZIONE Giorgio Baratto

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Matteo Bittanti, Paolo Paglianti, Alex Pasetto

COLLABORATORI Vincenzo Beretta, Simone Becini, Stefano Bonora, Maurizio Campana, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Danilo Lamera, Tiziano Toniutti

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Maria Montesano

ILLUSTRAZIONI Maria Montesano e Silvestro Cimmino

FOTOLITO COPERTINA Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

HEL

44 Fantasia (md)
Il film che ha fatto, e continua a far sognare grandi e piccini si trasforma in un videogioco. Saprà regalare gli stessi momenti di indicibili emozioni? Scopritelo a pag. 44.

22 Mega Man II (nes)
Ritorna l'uomo meccanico destinato a salvare il mondo. Il diabolico dottor Wily ha affilato gli artigli per rendere il compito del nostro eroe davvero arduo. Uno dei migliori giochi per NES sezionato per voi!

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

NES

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

SUPER FAMICOM

GAME BOY

LYNX

GAME GEAR

90 Gameboy
Tutte le piste di *Super RC Pro AM*! Guidare una macchina radiocomandata non è mai stato così facile e divertente, persino sullo schermo mono cromatico del Gameboy.

92 Super Famicom
Tutti i segreti dei partecipanti allo specialissimo ATP tour di Super Tennis

93 Varie
Trucchi sparsi a Random curati da Neon e Dupont.

GAME OVER

96 Game Over
Se continuano così Random e MBF sono pronti per il manicomio. Se avete qualche cosa di "intelligente" da suggerire ai nostri baldi collaboratori scrivete!

Si ringraziano i seguenti rivenditori per averci fornito le cartucce d'importazione per le recensioni:
Alex Computers (TO), PerGioco (MI), Consolemania (MI), Flopperia (MI) e Newel (MI)

コンソールアンドエンバイラメント

Console e dintorni...

di Romano Savino Antonio

Sede Operativa:
Tel 02/400.743.12 - Fax 02/400.743.25
Vendite per corrispondenza.

Venite a visitarci nel nostro negozio, il giorno dell'inaugurazione siete invitati! Telefonate per sapere la data.

Megadrive +

1 Joypad +
cavo scart +
alim. 220V =
£ 275.000
Joypad extra =
£ 40.000

Giochi dalle 29.000 in su..

Neo-Geo +

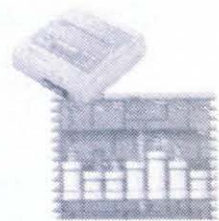
1 Joypad +
cavo scart +
alim. 220V =
£ 570.000
Joypad extra =
£ 130.000

Giochi dalle 250.000 in su..

Super Famicom

Super Tennis
Shodan M. Shogi
Super Stadium
Goemon
Final Fantasy II
Hyper Zone
Gamba League
SD Dodgeball
Area 88 U.N.Squadron
Jerry Boy
Populous
Sim City
Gundam F91
Kick-Off II
Y's III
Darius Twin
Final Fight
Actraiser
Super Mario Bros 4
Super Ghouls'n' Ghosts
e tanti altri ancora...

Neo-Geo

Blue's Journey
2020 Baseball
Boxer Joe
Sengoku Densyo
Crossed Swords
Burning Fight
Alpha Mission II
Aso II
Raguy
Ghost Pilot
League Bowling
Joy Joy Kid
Cyberlip
Ninja Combat
Riding Hero
Super Spy
Baseball Stars Prof.
Top Players Golf
Magician Lord
Nam '75
King of Monsters

Nintendo

NEC

SEGA

Sega megadrive

Fighting Master
Undeadline
Double Dragon
Task Force Harrier Ex
Dahna
Golden Axe II
I love Donald Duck
F1 Grand Prix
Wani Wani World
F1 Circus
Riot
Fantasy Soldier-Varis
Y's III
Block Out
Shangai III
Runark
Rolling Thunder II
Beast Warriors
Champion in Wartime
Legend of three hero's II

Game Gear

Legend of Ninja
Ax-Battler
Wall of Berlin
Space Harrier
Aleste
Donald Duck's
Heavy Weight Champion
Sonic the Hedgehog
Fray

Pc-Engine

Doraemon Arabian Night
Vallis Tix
Niko Niko Pun
Kaiser's Quest
Dragon Saber
Bomber Man
Bubble Gum Crush
Time Cruise II
Magical Chase
Rai Den Trad
Fighting Run
Coryuun
Monster Pro.
Super Metal Crusher

Cd-rom²

Spiral Wave
Ranma 1/2 II
Adv. of Chris
Zan Pc
Zero Wing
Browning
Prince of persia
Space Fantasy Zone
Lady Phantom
Might & Magic

Super Cd-Rom Pc-Engine DUO

Dodgeball Section + Soccer
R-Type (CD completo)

Hardware

Sega Game Gear	275.000
Nintendo Gameboy	150.000
Nintendo S. Famicom	450.000
Nec Core Grafx-II	275.000
Nec Pc-engine GT	575.000
Nec Pc-engine DUO	690.000
Amiga 500	650.000
Amiga 2000	1.300.000
Amiga 3000 2552 con 2+2 mb	4.600.000
Amiga 3000 25100 con 2+2 mb	5.200.000
Amiga 3000 tower 25100 con 2+4 mb	5.700.000
Amiga 3000 tower 25200 con 2+4 mb	6.700.000
Nec 3d monitor	1.150.000
Nec 4d monitor	2.350.000
Philips 8833-II	430.000
Scheda vga 1mb	180.000
HD Conner 200 mb	1.400.000

Accessori

Joypad S MD	40.000
Tac-50 S MD	40.000
Xe1-pro S MD	140.000
Arcade Power Stick	100.000

Non tutto e' elencato per ovvii motivi di spazio, ma abbiamo il catalogo da spedirvi. Se ne avete bisogno fatecelo sapere scrivendoci e allegando £ 5.000 per spese postali e di stampa.

- Prezzi I.V.A. compresa.
- Spese di trasporto escluse.
- Gli ordini saranno evasi subito nei limiti delle disponibilita' di magazzino.
- Sconti per quantita'.
- Possibilita' rateizzazioni con finanziarie.
- Per somme oltre lire 200.000 non si fanno contrassegni.
- Telefonate per informazioni.

a cura di Matteo Bittanti

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

Se non fosse stato per Mario, la Nintendo probabilmente non avrebbe raggiunto quell'importanza che riveste nel mercato dei videogiochi, e le cifre che seguono si commentano da sole...

SUPER MARIO BROS®
* Introdotto in USA: 1985
* Pezzi venduti: 23 Milioni

SUPER MARIO BROS 2®
* Introdotto in Usa: 1988
* Pezzi venduti: 4 Milioni

SUPER MARIO LAND®
* Introdotto in Usa: 1989
* Pezzi venduti: 1.9 Milioni

SUPER MARIO BROS 3®
* Introdotto in USA: 1990
* Pezzi venduti: 7.7 Milioni

DR MARIO®
* Introdotto in USA: 1990
* Pezzi venduti: 1.8 Milioni

- I giochi dedicati a *Mario Bros* hanno venduto solo in USA più di 38 milioni di pezzi, l'equivalente dell'album Thriller di Michael Jackson, che, sommati a quelli venduti in tutto il mondo, raggiungono quota 100 milioni...

- *Mario* appare su circa il 60% dei prodotti targati Nintendo

- Attualmente *Mario* è il protagonista della serie "SUPER MARIO BROS SHOW" (7.1 milioni di spettatori) e "SUPER MARIO BROS 3" (4.8 milioni di spettatori).

- Se paragonassimo la situazione videoludica a quella cinematografica, *Mario* sarebbe secondo solo a ET (in successo monetario)

- Secondo un'indagine del Novembre 1990, *Mario* è il personaggio più popolare nella storia dei videogiochi (non si era capito, NdR)

MEGA SEGA

Il Megadrive è la seconda console sul mercato a disporre di una unità CD-ROM (e quando mai si è vista una frazione CD?). In ogni caso, la Sega ha ufficialmente annunciato che il Mega CD sarà lanciato in Europa dopo l'estate del 1992, a un prezzo che, a parte sorprese, dovrebbe aggirarsi intorno alle 299 sterline, circa 600 mila lire. In Giappone è stato accolto trionfalmente, e ciò è stato favorito anche dalla quantità di software che lo ha accompagnato. Inoltre il prezzo, circa 450 mila lire, è piuttosto conveniente se si considera che la macchina CD-ROM del Pc Engine costa 515 mila lire. La Sega è certa che il CD-ROM sarà lo standard degli anni Novanta, anche se il formato cartuccia non verrà naturalmente abbandonato.

MARIO IN INGHILTERRA

No, non si tratta di un breve periodo di vacanza, ma di lavoro. L'eroe di casa Nintendo ha raggiunto, lo scorso Novembre, la patria dei Pet Shop Boys e dei Bitmap Bros. Dopo aver venduto oltre otto milioni di copie negli Stati Uniti, battendo così ogni record, la Nintendo tenta di bissare il successo anche in Europa. La campagna pubblicitaria per lanciare il gioco in Inghilterra è costata ben sei milioni di sterline, ma il colosso Nipponico è sicuro che i guadagni copriranno largamente gli investimenti.

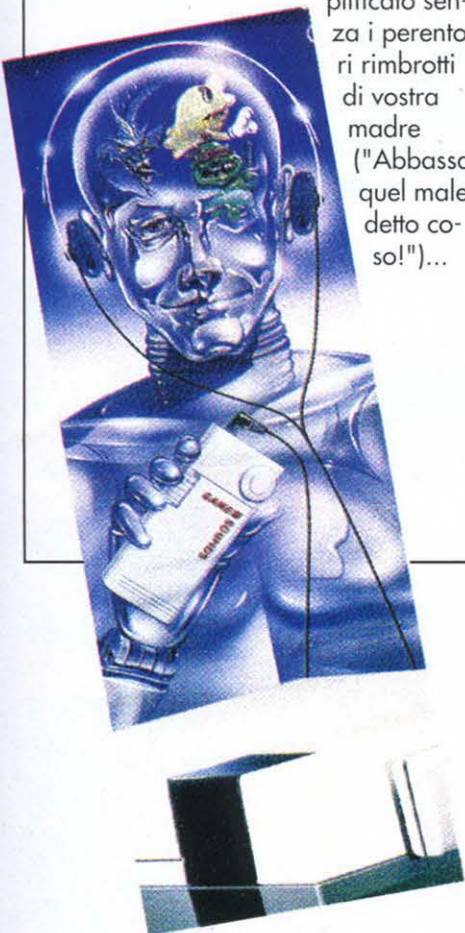
SE BART RADDOPPIA...

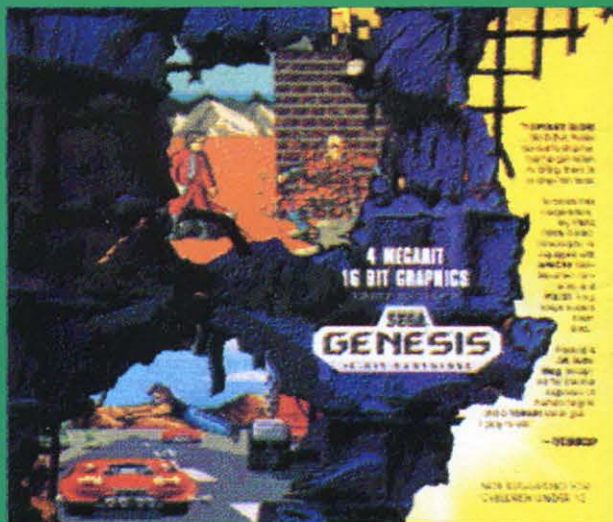
Dopo *Bart versus the Space Mutants*, l'eroe dei Simpons torna, nuovamente protagonista, nell'ultimo gioco della Acclaim, *Bart versus the World*, la cui uscita è prevista in Usa nella prima settimana di dicembre. Al momento non siamo a conoscenza di ulteriori dettagli, ma faremo il possibile per saperne di più, anche a costo di mandare Random in America. Non è certa nemmeno la data di uscita del gioco in Europa, ma si sa per sicuro che l'Acclaim sta attualmente lavorando alla versione per Super Nes (Super Famicom) di *Bart versus the Space Mutants*. In USA, il cartone animato continua a riscuotere un incredibile successo: una nuova serie è attesa per l'anno prossimo, e si sta parlando addirittura di un film...

...LA SEGA QUADRUPLICA

Pare che la Sega stia preparando una nuova serie di cartucce multiple, contenenti fino a quattro giochi. La prima serie dovrebbe contenere quattro classici, fra cui: *Shinobi*, *Zaxxon* e *Hang On*.

IL NES CON LE CUFFIE

No, non per il freddo, ma per apprezzare al massimo la potenza sonora dell'8-bit di casa Nintendo. Si chiama Game Sounds, assomiglia ad un walkman, è prodotto dalla Light Wave, e può essere utilizzato anche senza filo, grazie a delle speciali cuffie. Potrete sentire l'urlo di battaglia di *Mario* amplificato senza i perentori rimbrotti di vostra madre ("Abbassa quel maledetto coso!")...

CENSURA E VIDEOGIOCHI

Potevamo forse ignorare questo agghiacciante fenomeno su Game Power? In effetti ve lo potevamo risparmiare, ma ormai siamo in ballo e balliamo.
In questa puntata affronteremo il tema della censura in USA.
Supportata dal falso puritanesimo di Tipper Gore, senatore ormai stabilmente insediatosi alla Casa Bianca da circa cinque anni, la censura è diventata un'arma ad alto potenziale, che ha investito ogni espressione artistica in America. Basti pensare alla musica: gruppi heavy metal accusati di propagandare il satanismo, rap bands tacciate di volgarità e oscenità Two Live Crew, il caso più celebre: fu vietato ai commercianti la vendita del loro album "As Nasty As They Wonna Be" e il gruppo venne addirittura arrestato, per poi venire rilasciato dopo un processo; un caso più recente ci è fornito dall'ultimo LP dei Tin Machine di David Bowie: la copertina dell'album che mostra quattro statue greche "nature" è stato giudicato inaccettabile alla vendita) o quello cinematografico: la MPAA (Motion Picture Association of America) censura sempre più radicalmente i film dell'orrore, tanto da arrivare al paradosso che i film di tre anni fa erano molto più violenti di quelli attuali. Questo lunga parentesi per riportare che, ahimé, il settore videoludico non ne è immune: i videogiochi vengono sottoposti alle sempre più limitanti censure (*Last Battle* senza teste che esplodono, *Technocop* per Genesis molto meno violento rispetto alla versione per home computer) fino ad arrivare a casi estremi, come l'accusa lanciata al videogioco *Dr Mario* di propagandare l'uso della droga ai bambini (!) solo perché ci sono delle pillole sullo schermo. Anche le pubblicità vengono sempre più limitate: quella di *Stormlord* per il Sega Genesis è stata giudicata "pornografica e inadatta ad un pubblico infantile" perché mostra il seno di una amazzone (qualcuno si ricorda il caso di *Astaroth* della Hewson ai tempi del C64?), sostituita con la più pudica immagine di un guerriero. Non mi sorprenderei se accusassero Pac Man di incitare l'uso di eccitanti...

I GRANDI NUMERI

- 750,000 come i PC Engine (Turbografx 16) venduti in Usa

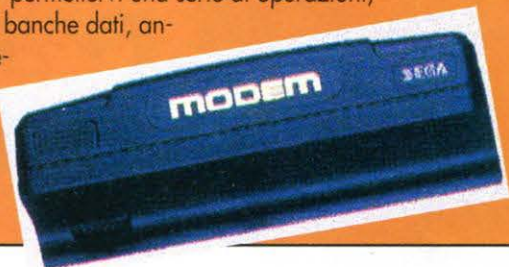
- I videogiochi rappresentano il 25.82% del mercato ludico americano

- 60 milioni, secondo la Nintendo, sarebbero i giocatori del Nes nel mondo

- 12 milioni, come i Gameboy venduti in tutto il mondo

- 27 mila: i mottarelli divorati da AlKross dal 1960 a oggi

MODEM PER MEGADRIVE

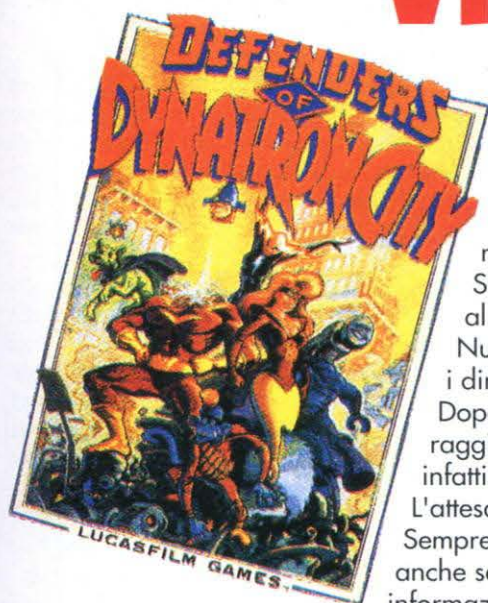
È finalmente disponibile l'attesisissimo Modem per Sega Megadrive che permette ai possessori della fantastica console di collegarsi a diverse banche dati autorizzate o gestite direttamente dalla Sega. Con la modica cifra di 50 mila lire circa potrete abbonarvi semestralmente, scegliendo fra una libreria di videogiochi in continuo ampliamento che attualmente contiene giochi come *Cyberball*, *Tel-Tel Stadium* (una simulazione di baseball), *Phantasy Star II*, *Putter Golf* (simile a *Zany Golf*), *Pyramid Magic*, *Death Maze* e molti altri. Il modem va inserito sul retro della macchina e contiene già il software necessario per permettervi una serie di operazioni, quali, oltre alla possibilità di collegarsi alle banche dati, anche di connettersi con un amico per sfide testa a testa anche a chilometri di distanza. Il portentoso aggeggillo costa sulle 130 mila lire e, piccolo particolare, è in vendita solo in Giappone...

COSA CI RISERVA IL FUTURO?

Ecco una lista delle prossime uscite per Master System, Megadrive e Game Gear. Occhio alla penna!

MASTE SYSTEM
Rampart
Prince of Persia
Super Space Invaders
Golden Axe 2
Pit Fighter
Dark Castle
Xenon 2
Speedball 2

MEGADRIVE
John Madden Football 2
Paper Boy
PGA Golf
Toki

GAME GEAR
John Madden Football
Sonic the Hedgehog
Leaderboard

MOVIES, COMICS AND... VIDEOGAMES

Anche questo mese proseguono le nostre indiscrezioni sui tre mondi che colorano la nostra vita, altrimenti grigia e squallida, cioè, Fumetti, Film e naturalmente Videogiochi.

La Lucasfilm è ormai lanciatissima: nei prossimi mesi sarà lanciato sia il cartone animato che il videogioco di Defenders of Dynatron City, parodia dei super eroi americani secondo George Lucas. Le versioni previste sono per ora solo Nes e Gameboy, ma non è eretico ipotizzarne una a lunga scadenza anche per Super Nes.

Stuart Gordon dirige invece Iron Man - the movie, ispirato al massiccio eroe di casa Marvel, di prossima uscita negli Usa. Numerose software house si stanno interessando per acquistarne i diritti...

Dopo il successo su Master System e Megadrive, Spider-Man raggiunge i palcoscenici teatrali: J. Nash e J. Calamari dirigeranno infatti un musical ispirato al mitico Uomo Ragno di Stan Lee. L'attesa sarà comunque lunga: si parla dell'estate del '92 in America...

Sempre in tema di supereroi, ben sette film sono in lavorazione, anche se attualmente non siamo in grado di fornire maggiori informazioni, si tratta, comunque di Nick Fury (Shield), Captain America, Dr. Strange (dirigerà Francis Ford Coppola, che ha appena terminato Dracula), Judge Dredd, Superman VI, Wolverine e Silver Surfer.

Nel frattempo, potete gustarvi le foto del gioco I cavalieri dello Zodiaco, un cartone animato che in Italia e in Francia ha riscosso un successo paragonabile al mitico Ken.

COSA C'È STASERA SUL GAME GEAR?

Finalmente è arrivato! Stiamo parlando del TV Tuner per Game Gear, un portentoso aggeggillo che permette di trasformare la propria console portatile in una televisione da tasca a cristalli liquidi. Il prezzo è piuttosto abbordabile (circa 150 mila lire), soprattutto se si tiene conto che precedenti voci lo prevedevano molto più costoso. Ma le novità non sono finite: pare che anche lo speciale sedile concepito per giochi alla *Afterburner* già apprezzato durante le recenti esposizioni mondiali di videogiochi, raggiungerà i negozi inglesi entro Natale. Questo secondo aggeggillo sostituisce il joypad, semplificando, almeno sulla carta, la giocabilità, grazie alle pulsantiere sui braccioli. La Sega Chair verrà venduta ad un prezzo che non dovrebbe superare le 220 mila lire. Secondo diversi sociologi potrebbe svolgere quel ruolo che aveva la sedia a dondolo pochi anni fa, e zia Marisa ha colto la mela al balzo ordinandone una.

OCIO ALLA FORMICA!

Quante ne avrete schiacciate, fino ad ora? Probabilmente qualche milione. Ora avrete la possibilità di provare le stesse sensazioni di quelle povere creaturine in prima persona, grazie alla Imagineer che ha appena convertito per Super Famicom l'ultima fatica della Maxis, già autrice di *Sim City* e *Sim Earth*. A capo di un formicaio dovrete fare il possibile per farlo espandere, nel tentativo di conquistare l'intera area di gioco, che corrisponde ad un giardino. Vi renderete conto che cercare cibo, difendere le uova dalle formiche rosse, combattere ragni e le avversità atmosferiche non è affatto facile. Il gioco è veramente completo e dai primi screenshot non sembra niente male, manca solo Rino Formica.

CONVERSIONE DA CASA

Thunder Force III uno degli spara-e-fuggi a scrollimento orizzontale che ha reso grande il Megadrive, è stato trasformato in un coin-op e, come potete vedere dalle foto, senza subire modifiche sostanziali. L'unica differenza visibile sembra essere la posizione del box relativo alle informazioni (vite, armi, punti), che si è spostata dall'alto al basso dello schermo. Forza di gravità?

I 25 ANNI DI STAR TREK

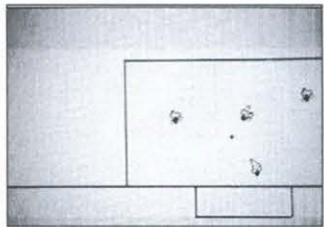
La serie televisiva di fantascienza più famosa del secolo compie venticinque proprio mentre festeggia uno dei traguardi più ambiti i fan del capitano Ki Spock si trovano a piangere il geniale ideatore della serie, che ancora oggi v smessa dalle televisioni di più di 60 paesi del mondo. Gene Roddenberry, infatti, si è spento l'autunno scorso, ma la sua creatività continuerà a vivere negli episodi di Star Trek e nei giochi che vedeno come protagonista l'equipaggio della USS Enterprise. Ultimo appuntamento videogiocoso è la versione per NES, che promette azione e avventura negli spazi interplanetari alla ricerca di nuove razze sconosciute.

Il titolo del gioco non poteva essere che "Star Trek - Il 25° Anniversario", e lo scopo di Kirk e della sua ciurma è quello di riparare un buco spazio temporale che minaccia l'intero universo. Ci saranno moltissimi pianeti da visitare, ma pochissimo tempo a disposizione per farlo. Insomma, emozioni per tutti, tranne che per i vulcaniani ovviamente...

anteprime

Oggi le anteprime, domani tutta la rivista. MBF tenta la scalata a Game Power. Riuscirà a conquistare la maggioranza azionaria?

SUPER KICK OFF

Il titolo che tutti aspettavamo? Senza dubbio. Il gioco di calcio più bello del mondo (se non il videogioco più bello in assoluto) è in arrivo per Gameboy e per NES. Quantomeno in Europa

(visto che in America e Giappone il calcio non è che vadano pazzi per il calcio), questo titolo della Imagineer/Anco è destinato a vendere camion interi di cartucce, anche se fosse una porcheria. Invece, non lo è per niente. La Imagineer è riuscita a infilare nel portatile e nell'8-bit di casa Nintendo tutta la giocabilità della versione originale. L'unica pecca nella versione Gameboy è lo schermo monocromatico, ma a questo non si poteva porre rimedio. *Super Kick Off* si può giocare anche in due (basta avere due cartucce) e i programmatori hanno trovato anche il sistema per utilizzare i due tasti rossi del Gameboy: uno serve per i passaggi e i tiri normali, l'altro per tagliare la palla alla Zola. In arrivo dalla Leader a febbraio.

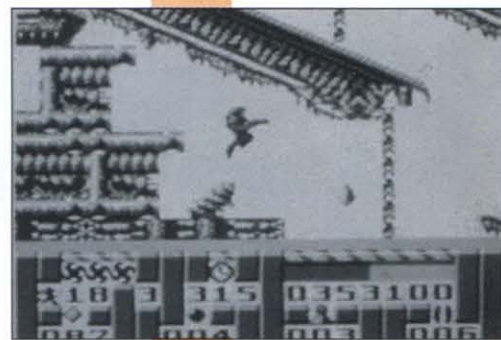
DRAGON'S LAIR

L'originale Dragon's Lair da bar fece scalpore quando uscii nel 1983. A quel tempo, l'industria dei coin-op era in calo e *Dragon's Lair* con la sua grafica/animazione da cartone animato e la tecnologia a disco laser, diede una scossa tutto il settore. Scordatevi, però, la grafica a cartoni animati del gioco da bar: *Dragon's Lair* per Nes è un gioco d'azione che ci vede ancora una volta indossare i panni di Dirk, per salvare Dafne, una antipatica e alquanto viziata principessa rapita dal drago Singe.

Il gioco ha, comunque, una grafica strepitosa e sette livelli pieni di azione. Le somiglianze col gioco da bar sono molte: anche qui bisogna imparare a fare le mosse giuste al momento giusto, piuttosto che menare di spada. *Dragon's Lair* metterà alla prova la vostra materia grigia piuttosto che i vo-

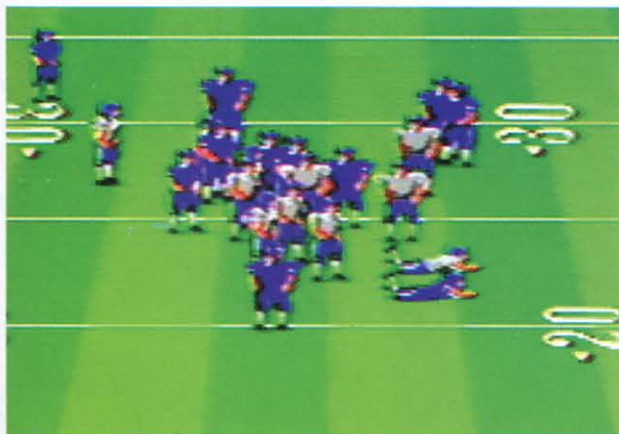
TURRICAN

Quando uscì il Game Boy nessuno avrebbe pensato che ci si potesse ficcare dentro giochi come *Turrican*. Invece, l'Accolade ci è proprio riuscita. Come potete vedere dalla foto, *Turrican*, uno degli sparatutto più premiati della storia dei videogiochi (ha ottenuto più di 25 premi) e

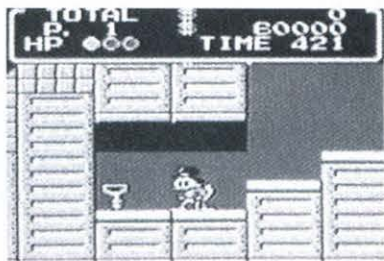
anche uno dei più vasti, sarà tra breve disponibile per Game Boy. Per chi non lo conoscesse, traduciamo testualmente dal comunicato stampa della Accolade: "Turrican, è un guerriero bio-ingegnerizzato creato geneticamente per eliminare mutanti ostili dai cinque mondi multi-livello di Alterra." Qualunque cosa voglia dire questa frase, resta il fatto che *Turrican* è uno sparatutto mitico. Ovviamente, non sono riusciti a metterci dentro tutti i livelli dell'originale, ma l'azione c'è tutta e dovrebbe essere frenetica quanto l'originale. Ci sono power-up, bestie volanti e anche il fedele lanciafiamme. Insomma, un gioco caldo. In arrivo a marzo dalla Leader. Prossimamente la recensione...

DUCK TALES

Uncle Scrooge, ovvero Zio Paperone, è l'interprete di questo gioco uscito per NES qualche mese fa. La trama è la stessa: Zio Paperone deve cercare a destra e a manca (anche nello spazio) i cinque tesori perduti e diventare ancora più ricco di quello che già è. I tesori sono sparsi in cinque aree diverse: Amazzonia, Transilvania, miniere africane, Himalaya e la Luna. La giocabilità è praticamente la stessa della versione per NES, la grafica è ottima e dovrebbero esserci abbastanza variazioni rispetto alla versione per NES da renderlo interessante an-

MIKE DITKA POWERFOOTBALL

Visto che la moda è ormai di fare giochi di football americano sponsorizzati da personaggi famosi (vedi John Madden e Joe Montana Football rispettivamente della Electronic Arts e della Sega), la Accolade ha pensato di servirsi del nome di Mike Ditka, che è, per chi non lo sapesse, l'allenatore della squadra dei Chicago Bears. È possibile giocare partite secche o partecipare ai playoff. In quest'ultimo caso alla fine di ogni partita vi verrà comunicata una password per ricominciare da quel punto. Inoltre è possibile giocare solo il «final drive», cioè l'ultimo possesso di palla prima della fine della partita. La caratteristica principale di *Mike Ditka Power Football* è il realismo: il gioco consente di settare parametri individuali per ciascuna squadra, come la possibilità di fumble e infortuni e di stabilire cinque diversi attributi per ciascun giocatore, quali fatica, velocità, «mani», forza, accuratezza che ne determinano l'abilità nelle varie fasi di gioco. *Mike Ditka Power Football* è una cassetta da 8 megabit e contiene tutte e 28 le squadre della NFL, ciascuna con una rosa di 32 giocatori. Ultima curiosità: la voce dell'arbitro durante la partita è la voce campionata di un ex-arbitro, Jim Tunney, che ha arbitrato per 31 anni nella NFL. Il mese prossimo nella recensione vi diremo se sarà in grado di battere *John Madden's Football* della EA, che è senza dubbio il miglior gioco di football americano attualmente in circolazione. Nel frattime, sentite un po' cosa ha da dire Mike Ditka in persona: "L'Accolade è riuscita a catturare, a mio parere, ciò che rende il football così popolare. Il gioco è difficile, ma divertente. E in termini di giocabilità è all'altezza del nome per la potente azione di gioco - per non parlare di alcune funzioni che vorrei poter usare nelle vere partite!" Ovviamente, Mike Ditka è pagato (e anche piuttosto bene!, NdR) per dire queste cose, quindi non credetegli a occhi chiusi ma aspettate la recensione.

HIGH SPEED

La Tradewest sembra avere un accordo di esclusiva con i programmatori della Rare. Dopo *Battletoads*, infatti, ecco *High Speed*, un gioco di flipper un po' particolare per 1-4 giocatori. *High Speed* è il nome di famosissimo flipper della Williams, al quale i programmatori della Rare hanno aggiunto alcune particolarità che si potevano implementare solo su un videogioco, come cespugli rotolanti che trascinano la pallina in buca o biglie arrugginite che distruggono i flipper. Due speciali schermi bonus, che sono in realtà dei sottogiochi di pachinko (un gioco giapponese) e di corsa di automobiline, consentono di guadagnare funzioni particolari come Bombe o palline extra. In arrivo a marzo dalla Leader per il vostro NES.

che a coloro che hanno giocato e finito il gioco originale. *Duck Tales* ha tre livelli di difficoltà e ciò dovrebbe garantire una discreta longevità e un livello di sfida adatto a qualunque giocatore, dai principianti ai più esperti. Quando leggerete queste righe dovrebbe essere già disponibile da Mattel. La recensione al mese prossimo.

DAL MONDO

MEGADRIVE

Grande attesa per *F1 Constructor*, una simulazione automobilistica che permette di progettarsi da soli i proprio percorsi. Ogni elemento (manageriale, agonistico, economico ecc) è stato incluso per accrescere il realismo. Il titolo è atteso per i primi mesi del 1992.
La Sega, nel frattempo, sta tentando di lanciare un nuovo personaggio da affiancare a *Sonic*, *Alex Kidd* e *Wonder Boy*. Il suo nome è ancora top secret, ma sappiamo che è il protagonista di *Magical Huts*, un platform game che combina alcuni elementi di *Super Mario* (la possibilità di schiacciare gli avversari) con altri già visti in *Dynamite Dux* (un mega pugno che appiattisce i nemici).

***The Berlin Wall* ha poco a che fare con l'unificazione tedesca... È infatti l'ultimo platform game della Kaneko dove i personaggi sembrano appena usciti (ma qualcuno li ha mai visti entrare?) da un cartone animato. A gennaio sempre e solo per Megadrive.**

Aspettate un monumento! Che ne dite di *Devil Hunter Yoko*? Se amate i giochi alla *Rastan*, non dovete perdervi questo titolo. Il mondo è stato invaso dagli esseri del sottosuolo e spetta a voi, una violentissima ragazza annoiata dalle ultime puntate di Candy Candy, il compito di salvare il mondo. L'unica arma a vostra disposizione è una affilatissima spada, ma nel corso della vostra avventura troverete numerosi power up. Dalle prime foto *Devil Hunter Yoko* non sembra affatto male, ma vi conviene attendere la recensione completa.

Convertito direttamente dal Pc Engine, in arrivo *Darius II*, un mega spara e fuggi a scorrimento orizzontale, che occupa ben 8 mega di memoria. La Taito ha dedicato particolare attenzione a questo gioco che si propone di togliere a *Thunder Force III* il titolo di "miglior shoot'em up della storia". Chi la spunterà? In ogni caso, abbiamo il temperino.

***Power Ball* si propone come diretto antagonista di *Speedball II* della Arena. Il recente titolo della Namco è una simulazione di un violentissimo sport che presenta molti elementi simili al calcio e al football americano. Potrete calciare la palla, usare le mani e blastare gli avversari...**

Sempre dalla Namco è in arrivo un'ennesima versione remixata di *Tetris* che si chiama *Mega Panel*.

HEROES OF THE LANCE

Dopo aver coperto il genere sportivo con titoli di calcio, golf e guida, la US Gold tenta la carta dei giochi di ruolo per Master System, con *Heroes of the Lance*, un titolo basato sul famoso sistema di gioco/combattimento di Advanced Dungeons & Dragons. La grafica è super, roba che non sfigura neanche davanti a quella di un 16-bit, e se il gioco vale altrettanto, questa è sicuramente una cartuccia da tenere d'occhio. Alla guida dei Compagni della Lancia bisogna sconfiggere la Regina dell'Oscurità che ha lanciato il suo malvagio incantesimo sul regno di Krynn e restaurare la fede nelle vecchie divinità. Il gruppo di avventurieri è formato da otto personaggi con poteri speciali, che rispondono ai nomi di Goldmoon, Sturm, Caramon, Raistlin, Tanis, Riverwind, Tasslehoff e Flint, e una serie di attributi che è compito vostro definire. *Heroes of the Lance* dovrebbe essere disponibile tra breve e quando lo sarà troverete la recensione su Gheim Paua.

MS MASTER SYSTEM

RAINBOW ISLANDS

Ocean, la famosa casa di software inglese, è riuscita a conquistare l'ambito titolo di "Nintendo publisher", cioè di editore di giochi per le console Nintendo, e si appresta a conquistare i possessori di NES di tutto il mondo con *Rainbow Islands*, uno dei più divertenti giochi mai creati. *Rainbow Islands* è un coloratissimo gioco di piattaforme in cui il giovane protagonista deve liberare le sette isole dell'arcobaleno da un malvagio incantesimo (ne hanno di fantasia quelli che creano le trame dei giochi, eh? NdR), utilizzando come arma per sconfiggere i nemici degli arcobaleni, che può usare anche come trampolini per raggiungere piattaforme apparentemente irraggiungibili. Come potete vedere dalla foto, la grafica è buona e la giocabilità dovrebbe essere altrettanto. Il gioco sia nella versione da bar che in quelle da computer era bellissimo e divertente e non c'è ragione per cui non debba essere così anche per questa versione per NES. L'uscita è prevista per febbraio dalla Leader e la recensione appena riusciamo a mettere le mani sulla cartuccia, e cioè il mese prossimo.

NES NINTENDO

AWESOME GOLF

L'Atari continua a sfornare nuovi titoli per il Lynx. Tra questi un gioco di golf, dal nome un po' presuntuoso di *Awesome Golf* (che significa «golf maestoso»). 18 percorsi, possibilità di scegliere la mazza, aggiustare la posizione dei piedi e controllare la potenza del colpo. Insomma, tutto quello che Mario Camicia potrebbe desiderare in un gioco di golf. Tra breve nel vostro negozio preferito.
Awesome Golf è però uno solo dei nuovi titoli Lynx. Sono in arrivo un bel po' di giochi nuovi come *720°* (una conversione del famoso gioco di skateboard da bar), *Hydra* (un'altra conversione di un coin-op dell'Atari), *Crystal Mines 2* (un rompicapo alla *Boulderdash* che è anche il primo gioco per Lynx creato da una società che non sia l'Atari) e - udite, udite - *Robotron* (una conversione del mitico coin-op della Williams creato a suo tempo da Eugene Jarvis, il programmatore del favoloso *Defender*). Al momento non si hanno notizie sulle date di uscita. Quindi restate sintonizzati...

LX LYNX

ROBOCOP 2

Sempre dalla Ocean, sempre a febbraio, e sempre per NES è prevista l'uscita di *Robocop 2*. Il gioco è ispirato all'omonimo film e si tratta di uno sparatutto con piattaforme e qualche semplice rompicapo che dovrebbe piacere ai fan del "poliziotto del futuro". La grafica è buona (vedi foto), mentre per la giocabilità dovrete aspettare fino a quando ci arriverà la cartuccia.

NES NINTENDO

TECMO CUP

Finalmente un nuovo gioco di calcio che si aggiunge al solitario *World Cup Soccer* per Megadrive. Non aspettatevi inquadrature alla *Kick Off*: i programmatori hanno optato per il tradizionale scrolling orizzontale. Speriamo che la Tecmo ripeta

OUTRUN EUROPA

Ciosa succede se mischiate un gioco di guida pieno d'azione come *Chase HQ* con un gioco di guida un po' noioso come *Outrun*? Semplice, *Outrun Europa*. Questa ennesima cartuccia per Master System della US Gold (ma c'hanno la fabbrica?, NdR) vi mette alla guida di cinque diversi mezzi di trasporto attraverso cinque nazioni europee, Italia compresa, alla ricerca della vostra Ferrari F40 al cui interno c'era una valigetta contenente dei preziosi documenti. Il vostro compito, naturalmente, è quello di recuperarla, inseguendo i mascalzoncelli che ve l'hanno soffiata sotto il naso (ma anche se ci riuscite non so come andrà a finire coi vostri datori di lavoro: farsi rubare la Ferrari, per di più contenente preziosi documenti, non è che sia il massimo della vita per un agente segreto). L'uscita è prevista a febbraio o giù di lì dalla Giochi Preziosi. La recensione al momento opportuno (che sarebbe?, NdR).

SHINING FORCE

Non abbiamo ancora fatto in tempo a vedere *Shining Darkness*, mega RPG per Sega Megadrive, che già esce il seguito... Il titolo ha infatti raggiunto gli scaffali dei negozi giapponesi il dicembre scorso, riscuotendo un enorme successo. L'attesa per noi sarà più lunga ed è da mettere in preventivo l'ostacolo della lingua...

SONIC THE HEDGEHOG

L'avete appena perso: è troppo veloce..." recitava la pubblicità americana del mega platform della Sega, ma ora non potete ripetere lo stesso errore: avete infatti la possibilità di giocare questo mega gioco sul Game Gear... Sonic sarà veloce anche su una console portatile o sarete costretti a correre con il GG in mano per creare una sensazione di movimento? Lo saprete solo continuando a leggermi...

il successo di *Tecmo Bowl* e *Tecmo Super Bowl*, probabilmente le due simulazioni di football americano più riuscite della storia.

Come in *Colums* dovrete accostare i colori dei mattoncini che precipitano dalla cima della schermo... Non mancano fondali molto fantasiosi: la versione "Only for Japan" contiene anche immagini alquanto osé...

Concludiamo la carrellata mensile con *Battle Master* della Arena. Trattasi di un mega RPG con tanta azione e grafica. Scegliendo tra ben 16 personaggi, dovrete riunire un esercito formato da nani, elfi, umani e orchetti per affrontare il solito cattivone. Anche l'aspetto tattico-strategico è stato molto curato: potrete scegliere tra ben 18 possibili formazioni di attacco e di difesa... A Febbraio, su Game Power...

NINTENDO

Se cercate un buon titolo per Nes, potrete trovarlo nei prossimi hit della Jaleco. Cominciamo con *Maniac Mansion*, finalmente convertito anche per il piccolo Nintendo. Il gioco, un mega hit della Lucasfilm, ci vede protagonisti di una storia che ricorda molto la trama dei film di fantascienza di serie B degli anni '50. Alieni invasori, professori pazzi... Ma cosa ci fa la sega elettrica in cucina? Il gioco ha ispirato anche una serie di telefilm che in Usa ha riscosso un enorme successo. È possibile memorizzare la propria posizione di gioco sulla cartuccia così non dovrete ricominciare ogni volta da capo. Dovrete aspettare fino a Pasqua, nel frattempo consolatevi con le foto...

Proseguiamo con *Metal Mech*. Sotto l'influenza di Robotech, *Metal Mech* è un mega spara e fuggi esplorativo che consta di ben 6 livelli. Nel ruolo di uno dei pochi umani superstiti dopo l'invasione aliena, dovrete distruggere il quartier generale degli schifidi invasori e riportare lo smog, la burocrazia e gli ospedali della mutua tanto cari ai "terricoli".

***Totally Rad* è invece un gioco semi-demenziale nel quale ci troveremo immersi nel mondo sotterraneo per distruggere i terribili mostri che disturbano i bagnanti di Daytona Beach, Florida. Attraverso cinque livelli mostruosamente difficili, divisi in 12 sotto sezioni, dovrete farvi largo tra meduse assassine, pescionzoli voraci e polipi appiccicosi. Ma potrete aiutarvi con l'arsenale che troverete sul vostro cammino: boomerang magici (che si distinguono da quelli normali perché hanno la garanzia di sei mesi), stelline da lancio, e perfino armi telepatiche.**

HYPER ATTAX

Con *Hyper Attax* potrete realizzare uno dei vostri sogni nel cassonetto: interpretare il ruolo del protagonista in un cartone animato giapponese! Come sarebbe a dire che non vi era mai passato per la testa? Combattere in un mega robot alla *Z-Gundam*, sconfiggere il cattivone di turno e sposare la bella Sakura non vi ha mai attizzato? Date un'occhiata alle foto e probabilmente cambierete idea.

LOLO 3

Siamo arrivati già a quota tre! Se vi state chiedendo di che razza di gioco stiamo parlando, beh, non preoccupatevi, non sono in molti a conoscere *Lolo* dalle nostre parti. In USA o in Japan, invece è una semi celebrità. Lo scopo del gioco è semplicissimo: trovare l'uscita di intricatissimi labirinti. Nel terzo episodio troveremo ben 100 livelli, pieni zeppi di passaggi segreti, bonus, e avversari bizzarri. A Febbraio, dalla Hal, solo per Nes.

TERMINATOR

Otto mega di grafica e di splatteramento alla Devilman: eccovi *Terminator* che vanta un sonoro eccellente e numerose scene digitalizzate dal film. Salvare Sarah e John Connor non è mai stato così galattico...

POOL OF RADIANCE

Diopo aver spopolato sui maggiori formati di home computer, la saga di AD&D raggiunge le console con il primo episodio delle "fontane" più famose dei giochi di ruolo. *Pool of Radiance*, che dovrebbe essere disponibile mentre state leggendo, viene venduta con batteria back up, per il salvataggio delle posizioni di gioco, e in una cartuccia da 4 mega. Avanti guerrieri!

MAGIC SWORD

Ecco un gioco che si propone di spazzare via il già cenobitico *Super Ghouls and Ghosts*: si tratta del nuovo picchiaduro d'azione che miscela *Golden Axe*,Ghosts'n'Goblins e *Sword of Sodan*, convertito direttamente dall'omonimo arcade. Mega mostri di fine livello, draghi, orchi, grafica e sonoro strepitoso: se tutte le nostre aspettative si concretizzeranno, avremo un gioco da 100%!

SPARA-E-FUGGI

Dopo il deludente *Gradius III* e il decente *Super R-Type*, le software house nipponiche stanno cercando di riscattarsi con una serie di novità semplicemente galattiche. Oltre al già decantato *Super Aleste* della Toho, convertito da Sega Megadrive, dobbiamo citare il favoloso *Thunder Spirits* (Toshiba Emi), altra conversione diretta di un mega hit del Megadrive: *Thunder Force III*, il re degli spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale.

Anche la Konami ci riprova con *Axelay*: migliaia di armi da selezionare, livelli metallici alla *R-Type*, scrolling orizzontale. Chi vincerà? Il meno scattoso...

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Ecco un gioco che esce con leggero ritardo rispetto al film omonimo... In ogni caso, la Taito cerca di giustificarsi con una grafica e un sonoro veramente appetibili Nei panni del mitico Indy, dovrete recuperare il leggendario Santo Graal, evitando due o tre mila nazisti, e tornare in tempo a casa per seguire il Super Bowl su ESPN. La grafica sembra ottima, supportata anche da un uso pazzesco di foto digitalizzate dal film. Se la giocabilità sarà all'altezza, avremo un super hit.

NES

F1 SUPER DRIVER

Come non detto: Sfruttando al massimo le capacità della macchina, la A Company ha realizzato quello che sulla carta sembra essere la simulazione di Formula Uno più realistica della storia! Prendete *F-Zero*, aggiungete la possibilità di giocare in due ed avrete *F1 Super Driver*.
A Febbraio.

MD

ARTE PREZIOSA NEI GIOCHI ELETTRONICI

L'Electronic Arts è giunta a un accordo con la Giochi Preziosi relativo alla distribuzione dei propri giochi per Megadrive in Italia. Quattro sono i titoli di spicco annunciati dalla software house americana, tutti convertiti da versioni per home computer.
The Immortal è un innovativo, almeno per quanto riguarda il Megadrive, Gioco di Ruolo isometrico che fa vestire al giocatore i panni di un mago attraverso livelli pieni zeppi di, mostri e enigmi da risolvere. Il gioco, già convertito per NES, promette ottima grafica e giocabilità adeguata, oltre a uno schermo di combattimento rivisto e corretto.
Per gli appassionati dell'esplorazione interplanetaria in stile Star Trek, *Star Flight* è il gioco ideale. Circa 500 mondi da esplorare e moltissime razze aliene da incontrare. Sarà possibile creare il proprio equipaggio con esseri umani e alieni, ognuno con particolari capacità che li rendono più adatti a un ruolo piuttosto che a un altro.
Un ottimo gioco che aveva riscosso un discreto successo su Amiga con il nome di *The Killing Game Show* è stato convertito per il 16-bit della Sega con il titolo *Fatal Rewind*. Rimane comunque la stessa giocabilità della prima versione oltre alla frenetica azione e alle miriadi di nemici da distruggere.
Il primo simulatore di volo che atterra su Megadrive avrà il nome di *F22 ATF* e non avrà nulla da invidiare alle versioni che girano su computer. La novità è proprio dovuta al fatto che non si era ancora visto un simulatore a poligoni sul gioiello della Giochi Preziosi, e siamo sicuri che saranno in molti a distruggere Mig non appena questa cartuccia raggiungerà gli scaffali dei negozi.

Concludiamo le novità targate Jaleco con *Whomp'em*, nel quale indosserete i (pochi) panni di un pellerossa, Soaring Eagle, nel tentativo di riconquistare i sette totem sacri sparsi in otto livelli. Augh!

Nei prossimi mesi saremo letteralmente sommersi dai giochi del Nes, la cui qualità è in costante miglioramento. Oltre al favoloso *Battletoads* di cui abbiamo parlato il mese scorso, altri titolo si preannunciano galattici. La Ocean, abbandonata quasi definitivamente la produzione di giochi per la console della Commodore, si sta dedicando "full time" all'8-bit di casa Nintendo. Tra gennaio e febbraio ben quattro giochi raggiungeranno gli scaffali dei negozi. Si tratta di due platform che hanno fatto storia nel mondo dei videogiochi, *The New Zealand Story* e *Rainbow Islands* (vedi anteprima a pag12), e due super giochi d'azione, *Dragonninja* e *Robocop 2* (idem come sopra), tutti titoli che non hanno bisogno di alcun commento. Sempre per Febbraio è atteso *Kick Off*, la simulazione calcistica che ha riscosso successi a livello universale, nonostante la pessima conversione per Super Famicom. Dirige sempre la Imaginer, incrociamo le dita... Dalla Sales Curve arriva *Castelian* (marzo/aprile), ovvero *Nebulus*, che, ai tempi, fu realizzato dalla Hewson, riscuotendo un enorme successo. Molto atteso sono è *Teenage Mutant Ninja Turtles - the coin-op -*, della Konami, un picchiaduro corrosivo a scorrimento orizzontale che in sala giochi ha avuto i suoi bei quindici minuti di gloria. *TMNT III* uscirà in USA nei primi mesi del '92, per cui dovremo aspettare almeno fino al prossimo autunno...

SUPER FAMICOM

TOP RACER
Eccolo qui: il mitico *Lotus Esprit Turbo Challenge* (Super Teenage Advanced Mutant United Simulator e chi più ne ha più, ne metta...) per Super Famicom! Completamente remixato, arricchito graficamente alla grande (potete inoltre scegliere tra venti tipi di auto diverse, otto percorsi, cambi automatici o manuali), *Top Racer* ha la pretesa di candidarsi come migliore simulazione automobilistica per il 16-bit della Nintendo. Potrebbe riuscirvi, visto che ha ben pochi concorrenti...

GAMEBOY

Eccellenti novità per il piccolo di casa Nintendo: *Terminator* è solo una di queste. Come potete vedere dalla foto, Schwarzy è massiccio anche sulla console portatile di casa Nintendo. *Kick Off* sarà disponibile a febbraio, mentre *Navy Seals* della Ocean dovrebbe essere già disponibile quando leggerete questa rubrica, così come *Sneaky Snakes* della Tradewest. Ma i titoli più attesi sono *Castelian* (aprile) e *Battletoads* (maggio) che abbiamo ampiamente trattato precedentemente parlando del Nes.

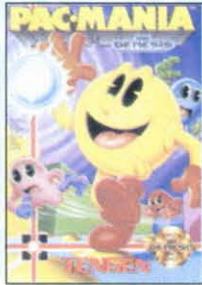
Megadrive

Revenge of Shin..99000
SONIC 99000
Stormlord.............99000
Sword of Sodan ..99000
Thunderforce 3..105000
Wreastle War.......99000

Megadrive Japan

Bear Knuckle.......99000
Darious II 79000
Final Blow............89000
Fire Munstang 89000
Galaxy force ii ...129000
Golden axe 79000
Gynoug 99000
KageKy 99000
Klax 69000
Kuga...................135000
Mickey Mouse 79000
Out Run................99000
Phelios 69000
Rastan Saga II 79000
Shadow Dancer...79000
SONIC 99000
Spaceship Gomo.99000
Strider 89000
Super air wolf 89000
Super League 91109000
Super Monaco 99000
Super Shinobi 89000
Verytex 99000
Wardner Special..99000
Wanderboy iii 79000
World cup Socc...79000
Wreastle War.......99000
Yoko Hunter 99000
Zero Wing 99000

Megadrive U.S.A.

Air Driver 99000
Arnold Palmer G. 99000
Arrow Flash 99000
Bat Man................99000
Budokan 99000
Centurion 99000
Dick Tracy............89000
El Viento ....
Fantasia 99000
Ghouls'n Gost 99000
Golden AXE 2 99000
Hellfire..................99000
James Pond.........89000
Joe Montana........89000
Jhon Madden........99000
Mickey Mouse 89000
Midnight Resist. ..99000
NHL Hockey.........99000
Populous 99000

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

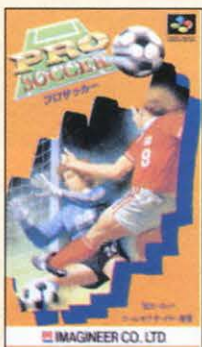
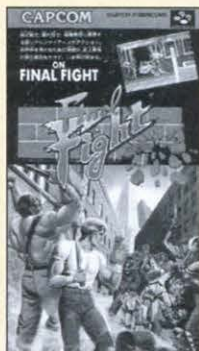
Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

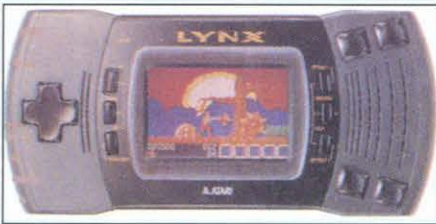
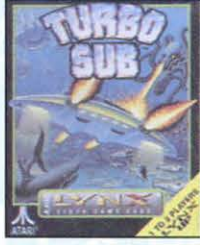
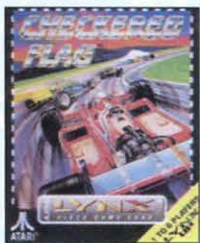
NEO·GEO

KING OF THE MONSTER
EIGHT MAN
ROBO ARMY
MAPUTION NATION ACTION
SOCCER PRAWL

NEO GEO Silver ...879000
NEO GEO Gold +Nam 75
+ 2 Joypad 990000
NEO GEO Gold +Baseball
+ 2 Joypad 990000

NAM 1975
TOP PLAYER GOLF
MAGICAN LORD
NINJA COMBAT
CYBER LIP
LEAGUE BOWLING
SENGOKU BATTLE
ASO II
MAJONG
BASEBALL STAR PRO
RIDING HERO
THE SUPER SPY
JOY JOY KID
GHOST PILOT

SUPER FAMICOM

3 D GOLF AUGUSTA 159.000
ACTRAISER..........................149.000
AREA 88...............................149.000
BATTLE COMMANDER ..IN USCITA
BATTLE DOGEBALL 149.000
BIG RUN...............................129.000
BOMBOSAL..........................109.000
CASTELVANIA 169.000
DARIUS TWIN.......................149.000
F1 GRAND PRIX ....IN USCITA
F-ZERO 139.000
FINAL FANTASY ....IN USCITA
FINAL FIGHT 159.000
FIRST OF THE N.STAR...IN USCITA
GANBARE BASEBALL........159.000
GANBARE LEAGUE............159.000
GOEMON 159.000
GRADIOUS III 149.000
HOLE IN ONE 149.000
HYPER ZONE 159.000
JERRY BOY 159.000
JOE & MAC 169.000
LEMMINGS ....in uscita
PILOT WINGS 139.000
POPULOUS...........................129.000
PRO SOCCER.......................159.000
RAIDEN TRAD 169.000
ROLL PLAY...........................169.000
SD GREAT BATTLE 129.000
SD GUNDAM 91 ....159.000
SHOOTING...........................169.000
SILVER SAGA.................IN USCITA
SIM CITY..............................149.000
SUPER ALESTE..............IN USCITA
SUPER BASEBALL 159.000
SUPER E.D.F.......................169000
SUPER FORMAT. SOC....IN USCITA
SUPER G. AND GHOST'S 169.000
SUPER MARIO 4..................149.000
SUPER PINBALL ....IN USCITA
SUPER R-TYPE....................149.000
SUPER STADIUM 149.000
SUPER TENNIS....................149.000
TOP RACE..........................in uscita
ULTRA BASEBALL............in uscita
ULTRAMAN..........................139.000

Super Famicom CONSOLE .499.000

ATARI LYNX 199.000

720	70000
Blockout	60000
Blue Light.	60000
Cabal	InUscita
Checkered F.	70000
Cips Chall.	60000
Dirty Larry	In Uscita
ElectroCop	60000
Gates of Zen	60000
Gauntlet 3	70000
Geo Duel	In Uscita
Grid Runner	60000
Klax	70000
Ms.Pacman	60000
NFL football	70000
Ninja Gaid.	70000
Pacland	60000
Paperboy	70000
Rampage	70000
Roadblaster	70000
Robo Squa.	60000
Rolling Thun	70000
Rygar	70000
Scraypad D.	60000
Shangai	70000
Strider II	In Uscita
Toki	In Uscita
Toods advent.	60000
Tour Cyberball	70000
Turbo SUB	60000
Vindicators	70000
War Birds	60000
World cup Socc.	60000

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta. ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

GAME BOY + CARTUCIA L.169.000

PC ENGINE TITLES

Bubble Gum Crash	in uscita
Batman	99000
Dragon Egg 1	109000
Dragon Lair CD	118000
F 1 Circuits	89000
Final Soilder	69000
Hattlis	69000
Hit the Ice	113000
Magical Chase	129000
Mahjong Banira CD	119000
Methopotamia	109000
Might & Magic	109000
Motoroader	49000
Neutopia II	119000
Pacland	49000
Pc Kid 2	79000
Popolous	99000
Prince of Persia CD	129000
Pro Wrestling	129000
Power Eleven	59000
Quiz Avenue 2 CD	109000
R-Type I	69000
Raiden	129000
Space Harrier	49000
Spiral Wave	119000
Tenshi No uta CD	129000
Ultra Box Vol.5 CD	89000
World Circuit	99000
World Jockey	99000
Zero Wings CD	120000

PC ENGINE GT L.599.000

DISPONIAMO DI MOLTISSIMI ALTRI TITOLI

GAMEBOY

Amaz.Spiderm.	59000
Bubble Bobble	69000
Bubble Ghost	70000
Burai Fighter	59000
Burger Time Lux.	59000
Castelvania 2	70000
Chase HQ	69000
Days of Thunder	59000
Double Dragon	69000
Dragon's Lair	69000
Duck Tales	69000
Fist Of North S.	69000
Go Go Tank	69000
Hal Wreastling	69000
Hatris	69000
Klax	59000
Mickey's Dang C.	69000
Motocross M.	59000
NBA All Star	69000
Nemesis 2	69000
Ninja Turtless	59000
Ninja Turtless 2	75000
R-Type	69000
Tasmania Story	69000
The Punisher	69000
The Simpson	69000
Turrican	69000
WWF Superstar	69000

MIGLIAIA DI ARTICOLI DISPONIBILI IN MAGAZZINO

PER INFORMAZIONI ED ORDINI CHIAMACI ALLO

011-7731114

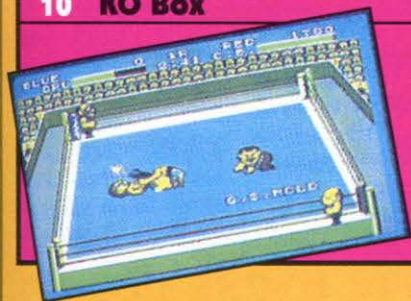
Spedizioni in contrassegno tramite **Posta** o **Corriere** su tutto il territorio nazionale.

SPEDIZIONI IN 24-36 ORE IN TUTTA ITALIA & SVIZZERA

LE CLASSIFICHE DI

GRAND PRIX

MASTER SYSTEM

1	Pro Wrestling	(2)
2	Sonic the Hedgehog	(NE)
3	Super Tennis	(NE)
4	World Cup New Calcio	(NE)
5	Hang On	(5)
6	Moonwalker	(3)
7	Mickey Mouse	(4)
8	Golden Axe	(6)
9	Tennis Ace	(8)
10	KO Box	(NE)

Pro Wrestling

Le classifiche di questa pagina sono basate sul cosiddetto «sell in», cioè sul numero di giochi distribuiti da Mattel, Giochi Preziosi, Atari ai negozi di tutta Italia. Prossimamente vorremmo pubblicare anche le CLASSIFICHE DEI LETTORI, quindi inviateci la VOSTRA classifica dei 5 migliori giochi per la vostra console. Se volete che il vostro gioco preferito entri in classifica avete un solo modo: VOTATE, VOTATE, VOTATE! Scrivete i vostri 5 giochi preferiti su una cartolina postale e inviatela a: Game Power Classifiche Via Aosta 2, 20155 Milano

N.B. I numeri a destra tra parentesi indicano la posizione in classifica il mese scorso.

MEGADRIVE

1	Sonic the Hedgehog	(3)
2	Moonwalker	(2)
3	Mickey Mouse	(6)
4	Super Monaco GP	(5)
5	Super Thunderblade	(NE)
6	World Cup Italia 90	(4)
7	Super Hang On	(9)
8	After Burner II	(NE)
9	Golden Axe	(1)
10	Super Real Basketball	(NE)

Sonic

NINTENDO

1	Super Mario Bros. 3	(1)
2	Teenage Mutant Ninja Turtles	(3)
3	Super Mario Bros. 2	(2)
4	Duck Tales	(5)
5	Tecmo World Wrestling	(4)
6	Dr. Mario	(6)
7	Goal	(7)
8	Nintendo World Cup	(NE)
9	Robocop	(NE)
10	Megaman 3	(NE)

Super Mario Bros 3

GAMEBOY

1	Super Mario Land	(1)
2	Nintendo World Cup	(2)
3	Teenage Mutant Ninja Turtles 1	(NE)
4	Dr. Mario	(3)
5	Duck Tales	(5)

Super Mario Land

LYNX

1	Checkered Flag	(NE)
2	Ninja Gaiden	(1)
3	Warbirds	(2)
4	A.P.B.	(3)
5	Shangai	(5)

Checkered Flag

PROVE game power

Ciucciatevi il calzino! State per entrare nella sezione che più aspettavate: le Prove! Nelle pagine che seguono infatti, i nostri baldi recensori esternano le loro più recondite deformazioni mentali, parlando o sparlando del gioco che è stato dato loro in esame.
Con quello che costano le cartucce sarà utile che leggiate attentamente quello che hanno da dire, anche se poi non condividete la loro opinione.

Foto segnaletica
Oltre a soddisfare la voglia di narcisismo dei nostri recensori, questa foto vi permette di sfogare i vostri istinti più repressi: se non siete d'accordo sul giudizio dato dal recensore ritagliatela e usatela come bersaglio.

Commento
È qui che la vera natura del recensore raggiunge l'apice. Il giudizio del recensore è unico e insindacabile. Non esiste essere sulla faccia della terra che possa contraddire ciò che viene scritto in questo sacro riquadro. Le regole dei recensori sono ferree, e in un prossimo numero ne pubblicheremo i 10 comandamenti, per ora sappiate che la legge di Marisa è insindacabile, e cioè, parafrasando la famosa legge di Murphy, "Se un gioco sembra a prima vista brutto, siate certi che lo sarà".

? RECENSORE

COMMENTO & VOTO

Fantastico, mai visto niente di più odioso. Quando ho iniziato a giocarlo volevo cambiare mestiere. Poi non sono riuscito a fare altro e il mestiere l'ho dovuto cambiare lo stesso. La grafica mi ha conquistato, il sonoro invece mi ha assordato. Il personaggio si controlla con facilità, peccato che non si capisce mai cosa bisogna fare.

GB GAMEBOY

05%

CONSOLE
Questo logo indica la console su cui "gira" il gioco. That's it.

VOTO
Il giudizio insindacabile del recensore è dato in centesimi. Se è sopra il 90% comprate pure a scatola chiusa

SCHEDA TECNICA

Titolo	Mario goes to Game Power
Casa	Mia
Distribuzione	Ignota
N°Giocatori	1000
Continua	No
Livelli di Difficoltà	-10

PIATTAFORME

SCHEDA TECNICA
Tutto ciò che volevate sapere di un gioco, ma che per pudore non siete mai riusciti a chiedere è scritto in questo riquadro, o riaffresco (ah, ah, ah) se volete. Se trovate qualche errore non preoccupatevi, l'abbiamo fatto apposta.

SOTTO CONTROLLO

GENERE
Qui viene indicato il genere del gioco in questione, anche se sappiamo che molti avranno da ridire sulla nostra classificazione

Sotto Controllo
In questo box illustriamo le funzioni di ciascun tasto. Potreste chiedervi qual è l'utilità di tutto ciò. Beh, se la scoprite scriveteci, noi non lo abbiamo ancora capito!

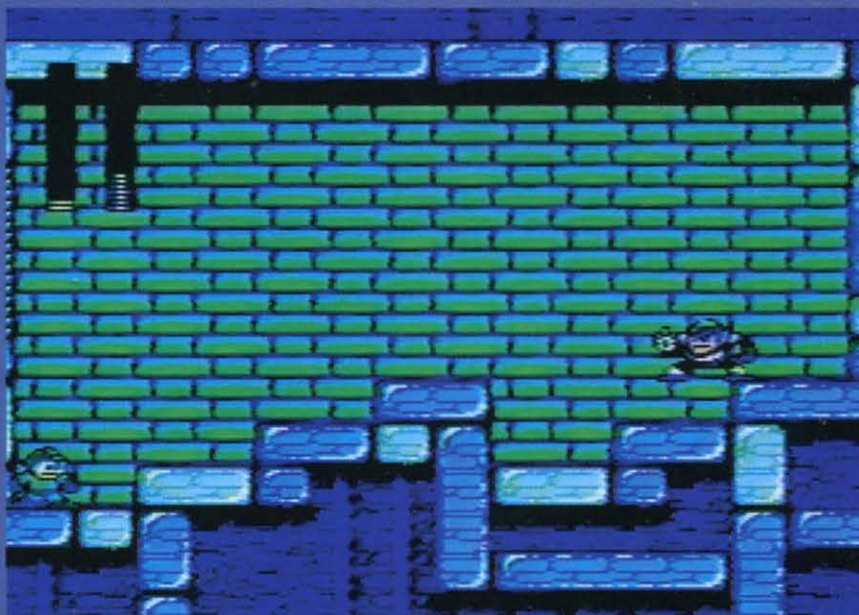
Cerchiamo collaboratori

Fai esplodere il recensore che è in te!
La redazione di *Game Power* ha bisogno di te! Saresti in grado di scrivere recensioni, ti senti pronto per parlare al pubblico dei giochi per console?
Se la risposta è sì, mandaci una recensione di un gioco a tua scelta (sulla falsariga delle nostre recensioni), spiegando anche perché dovremmo scegliere proprio te! Niente telefonate, grazie. L'indirizzo è nelle pagine del sommario.

MEGAMAN 2

Certo che il povero Megaman non si può riposare nemmeno un minuto! Dopo aver sudato i proverbiali otto calzini per salvare l'universo dalle grinfie del malvagio Dottor Wily, ecco che ora deve interrompere precipitosamente le proprie vacanze passate in compagnia della sua ragazza (ma i robot possono avere la ragazza? se ce l'hai anche tu, credo proprio di sì! NdR), per impedire che abbia successo il nuovo, ennesimo piano del malefico dottore.

Per riuscivi, sarà necessario sconfiggere otto diversi super-robot, ognuno dei quali si trova ben protetto in un pianeta differente, dotato di armi particolari. Ciascuno di questi robot possiede uno speciale tipo di armamento che noi potremo raccogliere e utilizzare contro i suoi compari una volta che lo avremo sconfitto. Solamente dopo essere riusciti a superare tutti i suoi servitori (e aver quindi collezionato tutte le armi), potremo avere l'onore di affrontare il Dottor Wily in persona. Un cattivaccio di prima categoria, che si rivelerà un osso estremamente duro!

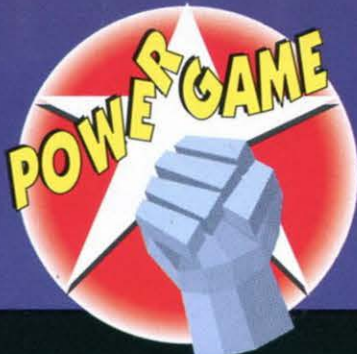
(Destra) Megaman alle prese con un Signore dei fulmini, a cui farà la festa.
(Più a destra) Una piattaforma semovente del livello Clashman. Stiamo per saltare sulla scala sopra di noi.
(In basso) Un combattimento ravvicinato con uno dei mostri lanciafuoco

Finalmente! Davanti a noi lo schermo di fine livello di FLASHMAN. Se osservate attentamente la quantità di energia che ci rimane, capirete perché la situazione non si prospetta del tutto rosea

La vita del super eroe è davvero scomoda: tra Rane Giganti, Robot a due zampe e teste di drago volanti, non c'è mai un attimo di tregua...

JUMPY

COMMENTO & VOTO

Una bella sequenza introduttiva è il degno antipasto di un gioco superbo. Le varie musichette sono tantissime e vanno dall'accattivante al mezzo capolavoro. Un capolavoro per intero è invece la grafica, che per alcuni mostri è davvero al vertice per colori, tratto e simpatia. Nei vari livelli il grado di difficoltà va dall'accettabile al quasi impossibile, quindi questo è un gioco che rimarrà una sfida continua per molto tempo. Molto intelligente (e utile) è poi il sistema di password, anche se sulle prime non è il massimo dell'intuitività. Insomma un gioco da sballo che non metterete di certo via dopo solo una settimana.

95%

I LIVELLI

Ogni livello è governato da un robot che possiede armi, caratteristiche e scagnozzi tutti particolari.

AIRMAN - Si tratta di un livello facile in cui i nemici, svolazzando tra le nubi a bordo di slitte antigravità, cercheranno di colpirci e di farci sfracellare al suolo. Facendo fuori il malvagio robot di fine livello, ci guadagneremo un fucile crea-tornado e una utilissima slitta jet.

FLASHMAN - Il fondo è ghiacciato, quindi si scivola che è un piacere. Degli astronauti a bordo di robot a due zampe ci renderanno la vita difficile, ma questo livello è il più semplice di tutti. L'arma bonus è un *Fermatempo* che congelerà i nemici per un po'.

HEATMAN - La lava è proprio dappertutto, rendendo il livello di una difficoltà davvero notevole: un errore... e si è spacciati. E poi ci sono quelle maledette lampade a molla, che non posso proprio soffrire! Ci guadagneremo un lanciapalle di fuoco (wow!).

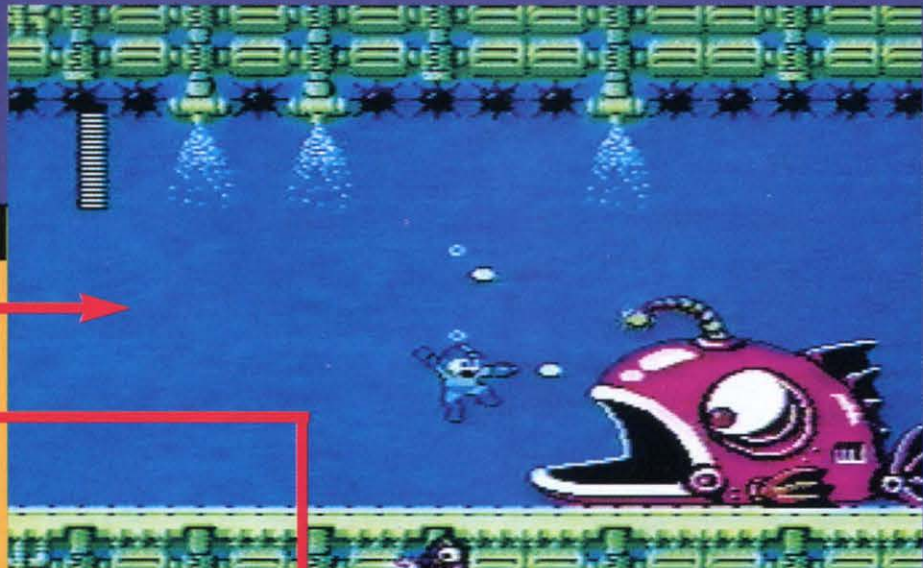
METALMAN - Nastri trasportatori a destra e a manca ci fanno venire il mal di mare, con delle presse schiacciatutto davvero difficili da superare, senza contare le punte di trapano volanti. Un vero incubo da ferramenta! L'arma da conquistare è un lancia-lame rotanti (A questo punto Goldrake può anche andare a nascondersi...).

BUBBLE MAN - Il paradiso dei nuotatori: acqua a non finire, con ranocchiette, rane giganti e un enorme, stupendo pesce lanterna. E in più conchiglie assassine, meduse assatanate e gamberetti fritti (mi sta venendo fame), insomma, un livello difficilissimo. L'arma bonus è un lanciabolle.

QUICKMAN - Veloci, veloci,veloci! La rapidità in questo livello è indispensabile. Bisogna evitare i raggi laser saltando e correndo a perdifiato, mentre si devono distruggere perfidi mostri lanciafuoco. Quasi impossibile da superare. Il bonus è un utilissimo lanciaboomerang.

WOODMAN - Livello difficilotto, ma è il più bello in assoluto. Sullo sfondo di un bosco verdeggiante, dobbiamo affrontare dei vampiri, dei simpatici conigli bionici lanciacarote (?) e degli splendidi lupi-robot. Una meraviglia. L'arma bonus è costituita da un lanciafoglie che ci può servire sia come scudo che come arma.

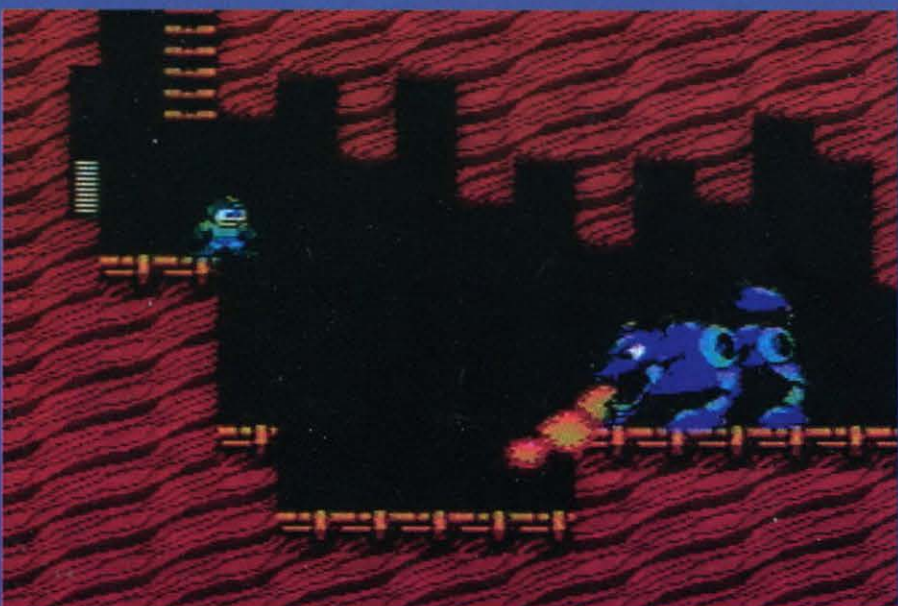
CLASHMAN Scale, scale e ancora scale! Megaman si arrampica infaticabile verso l'alto, mentre i perfidi cilindri volanti, gli elmetti assassini e gli uccelli lanciauova, fanno di tutto pur di impedirgli il passaggio. L'idea delle piattaforme semoventi, anche se non nuovissima, è divertentissima. Proprio un bel livello: difficile ma non frustrante.

DOTTOR WILY - Difficilissimo, se non impossibile. di questo livello non vi vogliamo dire niente per non guastarvi la sorpresa.

GLI AVVERSARI PIU' SIMPATICI:

IL PESCE LANTERNA - E' un vero spettacolo per gli occhi: un violettone dalla bocca cavernosa, che pur essendo un osso ...ooops!, una lisca dura, e'' sempre un piacere affrontare.

L'ELMETTO ASSASSINO - Sulle prime, sembra innoquo ed inoffensivo, ma non appena Megaman gli si avvicina, ecco che si mette a smitragliare a tradimento....

IL CONIGLIO BIONICO - Simpatico, anzi simpaticissimo. Dopo un attimo di attesa (giusto per prendere la mira), comincera' a tirarci le carote atomiche. E poi dicono che le carote non sono energetiche!

IL LUPO ROBOT - Il migliore! Di lupi belli cosi' non se ne erano mai visti. Sono degli animali tosti da morire, ma ne prenderei tre o quatro come cani da guardia....

SCHEDA TECNICA

Titolo	Megaman 2
Casa	Capcom
Distribuzione	Mattel
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

NINTENDO NES

DEFENDER OF THE CROWN

Inghilterra, 1149. Il re è morto (Evviva il Re! NdR) per mano di un vile assassino senza lasciare eredi. I cavalieri della sua corte ritornano di corsa ai rispettivi castelli a preparare piani per l'imminente guerra civile. Colonne di soldati calpestano impietosamente la verde erba d'Albione e il sangue dei caduti arrossa i campi di battaglia. Solo uno potrà sedere sul trono alla fine della guerra...

Defender of the Crown è un gioco militare/strategico di conquista. Nei panni di uno dei suddetti cavalieri, è vostra meta riunificare l'Inghilterra sotto un unico scettro (impugnato da voi). Il gioco si svolge in turni della durata di un mese. All'inizio di ogni turno avete a disposizione una rendita in monete d'oro con la quale potete assoldare mercenari per il vostro esercito. Tale rendita è direttamente proporzionale ai territori che avete conquistato. Durante il turno avete l'opzione di rinforzare il vostro esercito, muoverlo alla conquista di un nuovo territorio, indire un torneo o effettuare una razzia in un castello avversario.

Conquistare un territorio neutrale o controllato da un avversario non presenta problemi, se in quel momento l'esercito dell'avversario si trova altrove. Se due eserciti si incontrano, una nuova schermata mostra il campo di battaglia. A destra potete selezionare la vostra tattica dalla lista di quelle fornite, a sinistra vedete come sta andando la battaglia. Se le cose non vanno per il verso giusto è meglio ritirarsi...

DotC è caratterizzato da diversi sottogiochi arcade, unendo così alla sua struttura strategica una componente più "videogiocosa". Durante il gioco potete chiedere per tre volte l'aiuto di Robin Hood (non Kevin Costner) e degli allegri compari della foresta di Sherwood. Dimenticavo! La corona del re è misteriosamente sparita dopo la sua morte. Non sarà possibile essere incoronati se non si riuscirà a scoprire che fine ha fatto...

(sott) La mappa dell'Inghilterra. Permette di selezionare i territori da conquistare.

(Sx) Robin Hood (non Kevin Costner) può rivelarsi un ottimo alleato in caso di necessità.

RAIST

COMMENTO & VOTO

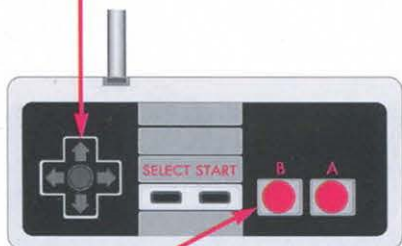
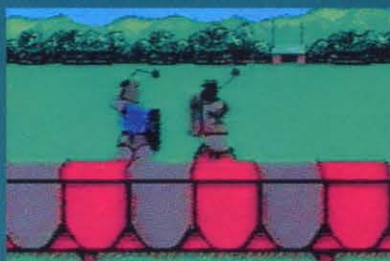
Tanto tanto tempo fa, su un C64 lontano lontano... *DotC* è un titolo che ha scavato a lettere d'argento il proprio nome nella storia dei videogiochi. Non a lettere d'oro, però. Il gioco e vario e divertente, ma a lungo andare diventa inevitabilmente ripetitivo. Eppure c'è qualcosa di affascinante nel ritrovarsi ogni volta davanti alla familiare mappa dell'Inghilterra e nello scontrarsi con gli ormai conosciutissimi "nemici". Forse è una questione di atmosfera, o forse è solo il vostro recensore che, vecchio e rimbambito, riesce solo a vivere nei propri ricordi. In ogni caso, un'ottima conversione.

75%

SCHEDA TECNICA

Titolo Defender of the Crown
Casa _______ Palcom
Distribuzione _______ Mattel
N°Giocatori _______ 1
Continua? _______ No
Livelli di Difficoltà _______ 1

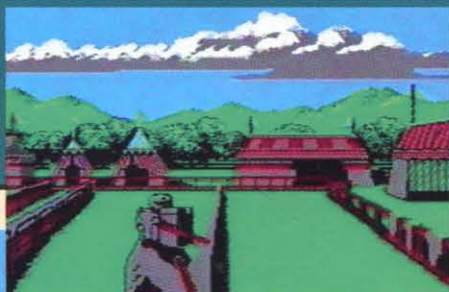
STRATEGIA

SOTTO CONTROLLO

PUO' ACCADERE ANCHE QUESTO...

Torneo: I nobili stanchi di darsi botte sull'elmo sui campi di battaglia si rilassavano partecipando a sontuosi tornei. Potete partecipare per la gloria o scommettendo su un territorio con un vostro rivale. Durante la giostra dovete cercare di disarcionare l'avversario con la lancia mentre nella mischia a piedi abbatterlo a colpi di mazza.

Scorreria: Entrare in un castello per depredarlo non è difficile, basta sconfiggere le guardie in mortale corpo a corpo... Fallire significa essere fatti prigionieri e pagare un sonoro riscatto.

Salvataggio: Sciagura, una principessa è stata rapita! Una bella moglie e territori ancora più belli andranno in dote a chi riuscirà a liberarla (vedi "scorreria" qui sopra...).

Assedio (Die Hard): Prima di tutto occorre distruggere le mura del castello avversario grazie ai macigni sparati dalla nostra catapulta, poi si potrà combattere una normale battaglia.

Assedio II (Die Harder): Nell'infausto caso che siamo noi gli assediati, dobbiamo eliminare a colpi di balestra tutti i soldati avversari prima che questi eliminino noi.

(Sopra) Il giorno della giostra è una festa per tutto il regno, tranne che per i cavalieri sconfitti.
(Sx) "Non passerai, marrano!"

I CAVALIERI

WILFRED OF IVANHOE

Buon giostratore e buon spadaccino, non ispira i suoi soldati come dovrebbe fare un bravo condottiero. Soffre di sudorazione eccessiva.

GEOFFREY LONGSWORD

Buon condottiero, Geoffrey deve il suo soprannome non certo ai suoi attributi nascosti ma alla capacità con la quale usa la spada. Nella giostra è una chiavica.

CEDRIC OF RPTHERWOOD

Cedric è un capo eccezzionale, i suoi soldati sarebbero pronti a dare la vita per lui. Spadaccino discreto, non eccelle nella giostra. Problemi: acne giovanile.

RAIST

Conosciuto da tutti come "il Barba", questo personaggio, che sembra uscito dal peggiore incubo di George Lucas, ha il cattivo gusto di presentarsi ogni giorno in redazione.

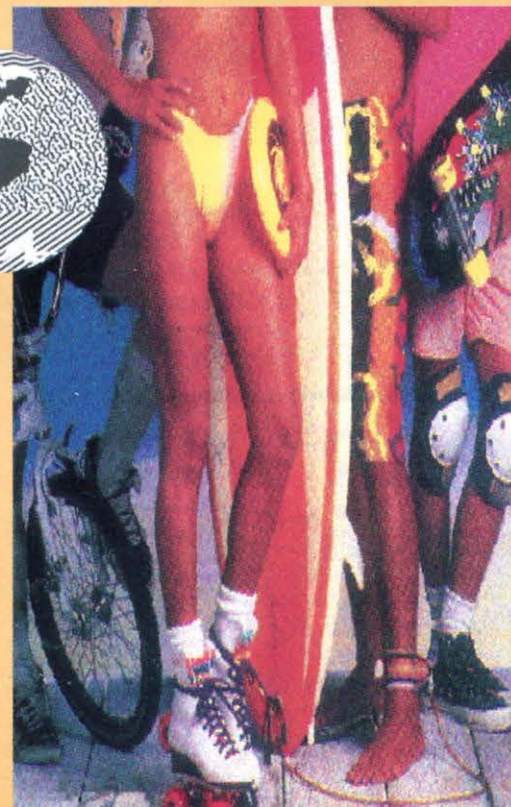
CALIFORNIA GAMES

(Asx) Sulle dune con la Bmx

(in basso) Al parco con il freesbee

(in basso a dx) Sul cemento con i pattini

Footbag

Sognando California... (Il Cielo in una Stanza, The Sounds of Silence - NdR.) Ah, le spiagge dorate bordate da un mare blu screziato di bianco, il verde frusciare delle palme, l'abbronzatura delle ragazze...
Per i pochi tra voi che non hanno la possibilità di trascorrere le ferie a Malibù arriva *California Games*, riedizione su NES di un antico gioco della Epix (classe 1987). Sei tipiche competizioni sportive da spiaggia sono le protagoniste di questa cartuccia. Al contrario degli altri titoli della serie, i giochi non simulano eventi sportivi nel senso tradizionale del termine. L'accento è posto sul divertimento e sulle dimostrazioni di bravura individuale tipiche dei "macho" che si aggirano in quei lidi, ed effettivamente bisogna ammettere che sarebbe difficile dimostrare la propria bravura sul surf ad Albissola Marina. Ogni evento si svolge in una differente località californiana, dando così teoricamente l'idea di un viaggio attraverso lo stato americano. In realtà abbiamo saputo di questo fatto leggendolo sul libretto di istruzioni, perché giocando non ce ne eravamo accorti.
Sulla scia dei grandi successi Epix degli anni ottanta (Summer Games sopra ogni altro), è possibile allenarsi nei singoli eventi, gareggiare contro sé stessi cercando di migliorare il proprio punteggio personale o scontrarsi con un avversario. Purtroppo la cartuccia non ha la capacità di memorizzare i punteggi ottenuti, quindi chi ci tiene dovrà segnarsi da parte i suoi record personali. Nei vari box esaminiamo i sei eventi uno alla volta.

RAIST

COMMENTO & VOTO

80%

Come ho già avuto modo di dire, sono un nostalgico. I giochi della Epyx mi ricordano i pomeriggi trascorsi nella penombra della stanza davanti al bagliore azzurrino del televisore. Non ho potuto quindi fare a meno di sospirare e accostarmi con indulgenza a questo titolo che, in realtà, non è altro che la raccolta di sei giochi di scarso spessore. I controlli non sono sempre immediati e in alcuni giochi (come il surf) si tratta solo di imparare la giusta tecnica di movimenti per ottenere quasi sempre il punteggio pieno. Se a giocare da soli ci si annoia presto, però, le partite fatte in compagnia sono molto più divertenti *California Games* è il classico gioco che brilla alla luce diffusa dall'amicizia come la Luna brilla alla luce del Sole. Provate a organizzare un torneo tra amici con qualche premio simbolico in palio (tipo scambiarsi le ragazze) (questo mi sembra "leggermente maschilista"! NdR) e vedrete...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Califirnia Games
Casa	MB
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1-2
Continua?	NO
Livelli di Difficoltà	1

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Il metodo di controllo varia a seconda del gioco in cui si è impegnati.
Non avrebbe dunque senso illustrare il funzionamento dei vari pulsanti.
A dire il vero non ha senso neanche questo box, comunque mi pagano per farlo... bella lì.

LO SPORT È SALUTE

SKATE ACROBATICO - 1 minuto e 15 secondi (con un limite massimo di tre cadute) per realizzare il punteggio più alto possibile. Giravolte aeree, di mano e di piede...

PALLEGGIO ACROBATICO - Ricordate quella scena di "Fuga per la Vittoria" in cui Pelè dà una dimostrazione della propria classe al palleggio? Avete 1 minuto e 15 secondi per esibirvi nel maggior numero possibile di "numeri" (cinque palleggi consecutivi, palleggio con mezza giravolta, combinazione in sequenza di particolari palleggi...)

SURFING - Questa volta il film da citare è "Un Mercoledì da Leoni". L'obiettivo è cavalcare l'onda il più a lungo possibile. Quattro cadute a disposizione e la possibilità di effettuare un numero limitato di acrobazie (in fin dei conti già stare in piedi è un numero non indifferente).

PATTINAGGIO - -Una bella ragazza deve completare un difficile percorso ad ostacoli. Può evitarli, saltarli semplicemente o saltarli con giravolta (purtroppo la nostra amica su schermo salta con eccessivo ritardo rispetto al momento in cui viene inviato il comando).
Tre cadute a disposizione. L'animazione della ragazza che cade miseramente a faccia in avanti è leggermente maschilista.

BMX - A cavalcioni di una bicicletta "da motocross" bisogna percorrere una pista irta di ostacoli, simile nella struttura a quella vista nella prova di pattinaggio. Evitare gli ostacoli non porta punti: bisogna saltarli (e magari fare contemporaneamente qualche acrobazia). Due minuti, o tre cadute leggere, o una caduta grave a disposizione (la corsa in ambulanza è compresa nel prezzo).

FRESBEE - Il ragazzo lancia e la ragazza riceve. I punti si fanno secondo il tipo di presa: in corsa, fermi, in tuffo... L'animazione della ragazza che sbaglia il tuffo e si schianta con la faccia nel prato mentre il fresbee la sorvola indifferente è "leggermente maschilista" (ma cosa aveva 'sto programmatore contro le donne?).

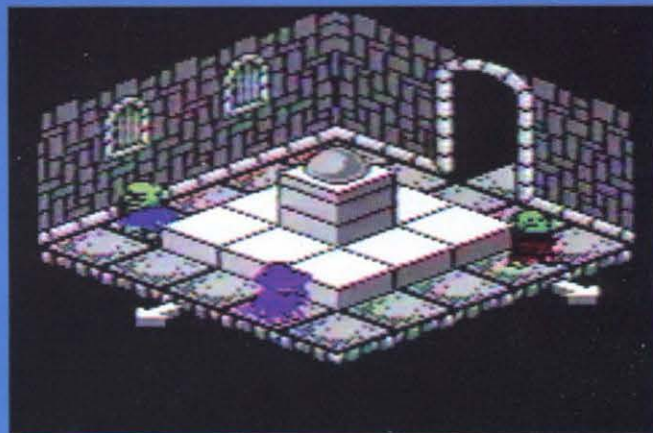
SOLSTICE

NINTENDO NES

Sgomento e costernazione nel regno di Arcadia. La bellissima principessa Elanor è stata rapita dal crudele mago Morbius il Maligno (per il quale tutti stiamo già facendo il tifo). Il cattivone ha rinchiuso la principessa nella sua dimora preferita, il castello Kastlerock, un'orrida fortezza caratterizzata da luoghi come il Mare della Tristezza, le Caverne delle Anime Dannate, i Giardini del Dolore e del Sangue, la Corte della Morte, la Torre delle Lacrime, le Miniere della Pazzia e la Torre del Supremo Terrore (un tipo paranoico eh? NdR).
Invece di lasciare la principessa dov'è e di trovarsene un'altra, il Popolo di Arcadia incarica il saggio mago Shadax, avversario storico di Morbius, di penetrare nel castello e liberare la fanciulla. Shadax sa che nel castello sono custoditi i sei pezzi in cui e stato diviso lo scettro di Demnos, l'unica arma capace di sconfiggere Morbius. Travestito da vecchio mendicante, il mago buono si lancia verso la più difficile impresa della sua vita: chiedere le mille lire agli incroci.

Le mine fluttuanti sono tra gli avversari più pericolosi. La loro presenza è una costante fonte di distrazione.

La vista del castello è in 3D assonometrico (ma certo, certo... NdR). Le 250 stanze sono farcite di mostri e trabocchetti capaci di eliminare il nostro eroe in un battibaleno. A sua disposizione ci sono quattro pozioni e un sistema di mappaggio automatico delle stanze visitate. Numerosissimi sono i pericoli che si frappongono tra Shadax e la sua meta. Qui a fianco ve ne elenchiamo alcuni. Il castello è vastissimo e occorrerà parecchio tempo per finire l'avventura. È importante notare come il mago non possa sparare, quindi mostri, trabocchetti e rompicapo debbano essere affrontati con destrezza e ingegno. A disposizione all'inizio della partita ci sono solo quattro vite; sebbene altre vite siano a disposizione durante la partita, considerando alcune delle morti improvvise in cui il nostro maghetto può incappare la prima volta che entra in una stanza, non è difficile prevedere che occorreranno molti tentativi prima di concludere l'avventura.

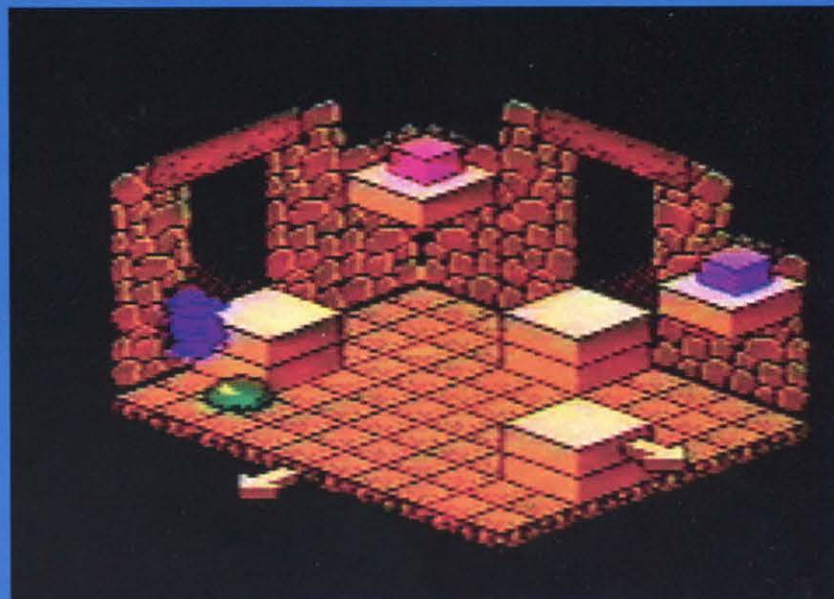
La stanza iniziale. Qui non dovete fare nulla!

Alcune stanze, come questa, sono solo di collegamento, e non presentano rompicapo particolari.

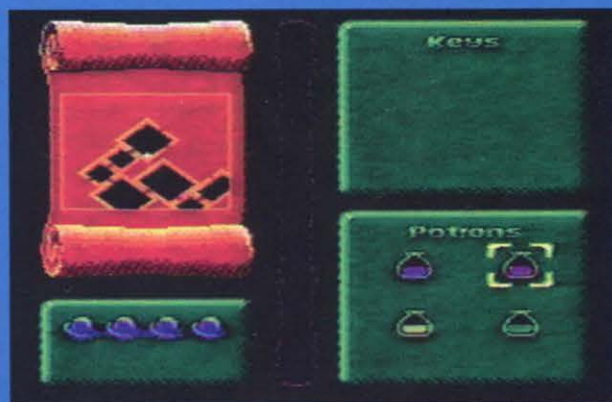
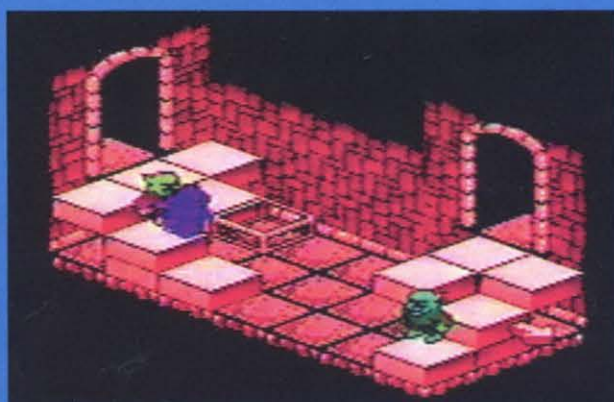
LE POZIONI

Viola - Elisir della Distruzione: Distrugge tutti gli oggetti in movimento all'interno di una stanza.

Gialla - Guardiano del Tempo: Ferma il fluire del tempo bloccando qualsiasi oggetto in movimento (i mostri continuano ad essere mortali se toccati!).

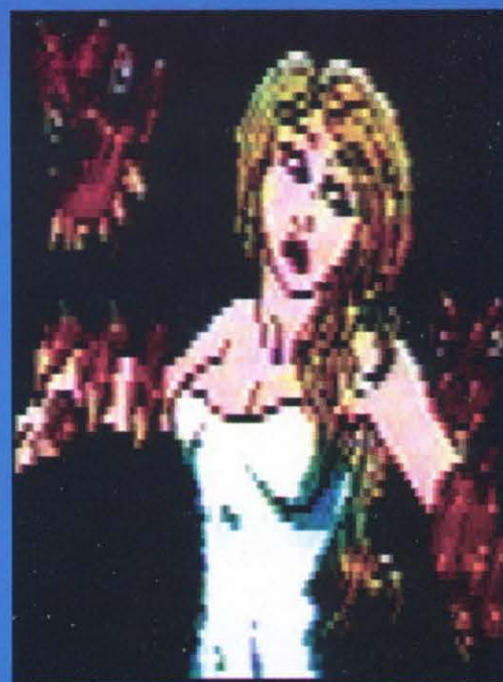
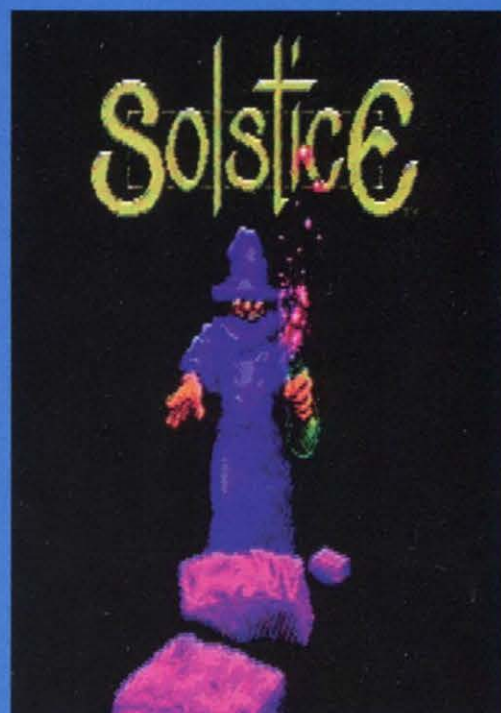
Blu - Scudo Vitale: Protegge il mago da nemici e armi in movimento (ma non, per esempio, da un trabocchetto pieno di spuntoni).

Verde - Gli Occhi del Cieco: Fa apparire gli oggetti invisibili.

Una delle stanze che metteranno a prova il vostro ingegno: gli oggetti utili sono troppo in alto perché il mago riesca a raggiungerli con un salto...

Una classica manovra di evasione: la prontezza di riflessi è fondamentale in questa stanza.

RAIST

COMMENTO & VOTO

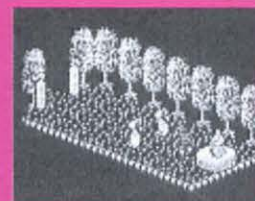
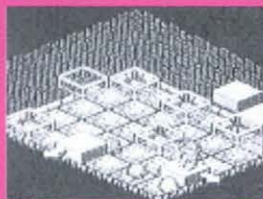
Non sono mai stato un amante appassionato delle avventure in 3D isometrico (tu non sei mai stato un amante appassionato punto e basta! NdR), ma è giusto riconoscere i meriti del genere quando si incontrano. Come avventura in 3D Solstice non è male (odiosa musichetta esclusa). Forse la struttura di gioco è un po' troppo semplice per tenere desta l'attenzione per duecentocinquanta stanze, ma la benvenuta opzione "continua" permette di riprendere il gioco da dove lo si era interrotto e di mantenere intatto il movente primario del giocatore: la curiosità. Un consiglio: non accontentatevi della mappa tracciata dal programma, ma disegnatene una voi sulla quale segnerete le cose incontrate nelle varie stanze. Se il gioco vi appassiona, non perdete il numero di Game Power su cui apparirà la soluzione completa!

82%

La faccia espressiva del nostro eroe (puro Actor Studio) nel momento in cui il cattivo si invola con la principessa. Povere le nostre speranze...

POTERI E PERIGLI

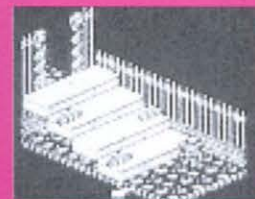
Chiavi: Sono quattro, e permettono di entrare in stanze altrimenti inaccessibili.

Stivali degli Elfi: Indossandoli Shadax potrà saltare più in alto. Essenziali per terminare l'avventura.

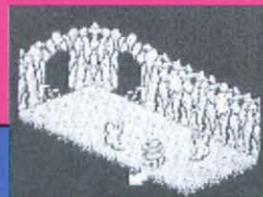
Berretti della Vita: Permettono di ottenere una vita extra.

Blocchi e Sfere di Cristallo: Vengono utilizzati in una grande varietà di modi, da "scalette" per raggiungere punti elevati a ostacoli per bloccare i mostri.

Bombe: Aprono varchi nelle pareti verso stanze ancora inesplorate. Spesso il detonatore si trova in un'altra stanza.

Monete: Attivano il modulo "Continua", altrimenti non disponibile.

Mostri: Teschi, Troll, Demoni... il loro effetto è simile: eliminano il mago toccandolo.

Mine Vaganti: Esplodono all'improvviso con effetto letale.

Trabocchetti: Si spalancano altrettanto all'improvviso facendo precipitare il mago verso un'infinità di pericoli.

Neon: Il suo effetto è letale: uccide chiunque con l'alito.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Solstice
Casa	Nintendo
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di Difficoltà	1

AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO

si ringrazia PERGIOCO - MI

CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS
VIA BUGATTI, 13
20017 RHO (MI)
TEL. (02) 93505280 R.A.
FAX (02) 93505219

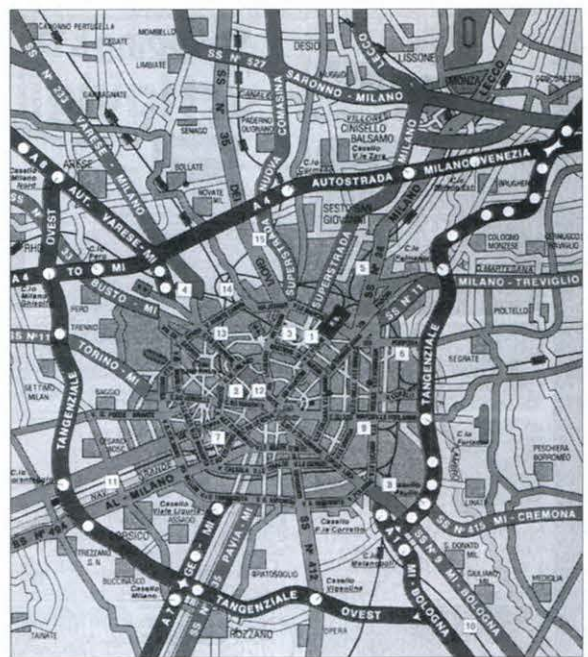
VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E PAESI LIMITROFI.
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24 SERVIZIO COMPUTERIZZATO.

GRANDE INIZIO
OFFERTE SPECIALI CONSOLLE

SEGA MEGA DRIVE PAL con cavi e Joistick	L.	270.000
SEGA GAME GEAR a colori portatile	L.	270.000
GP Battery Pack	L.	79.800
Master Gear Converter	L.	30.400
NINTENDO SUPERFAMICON con cavo Scart e 2 Paddle	L.	470.000
GAME BOY con Tetris portatile con cavo 2 players	L.	175.000
NEC PC Engine Supergraph	L.	300.000

SONO DISPONIBILI MIGLIAIA DI GAMES SU CARTRIDGE PER LE SUDDETTE CONSOLLE, IMPORTAZIONE DIRETTA DA HONG KONG, ARRIVI SETTIMANALI

DIVERTIMENTO TOTALE
NOVITÀ
ACTION REPLAY
ENERGIA INFINITA
PIU' LIVELLI
PER SEGA MEGA DRIVE

Questa rivoluzionaria cartuccia ti dà la possibilità di giocare all'infinito. Energia e potenza senza limiti, imbattibilità totale. Inserendo i codici parametro potrete usare qualsiasi livello del game anche mai raggiunto. Processore usi programmato per scratchare i vostri game; è in grado di supportare giochi fino a 4 mega - anche tipi nuovissimi. Chiunque può usarla non serve saper programmare è sufficiente saper giocare.

NOTIZIE UTILI

La Next computers si trova in Via Bugatti, nel centro storico di Rho, traversa di Via Matteotti, all'altezza del N. civico 65.
Rho è facilmente raggiungibile con l'autostrada Milano/Torino - uscita Rho, con la tangenziale ovest - uscita Rho (chi proviene da direzione Milano non paga pedaggi)

ORARI :

9.00 / 12.30 - 15.00 / 19.30
CHIUSO IL LUNEDI'

PAGAMENTI RATEALI, BANCOMAT IN NEGOZIO, VALIDA PER POS E CARTE DI CREDITO, SCONTI A DITTE, ENTI, SCUOLE, CONVERTIBILI.

SEGA MEGADRIVE - GAME CARTRIDGES

Aereo Blaster	L. 85.500	Marvel Land	L. 66.500		
Alex Kidd	L. 60.800	Mega Tracks	L. 68.400		
Aien Storm	L. 53.200	Mickey Mouse	L. 72.200		
Altered Beast (English Manual)	L. 36.100	Midnight Resistance	L. 98.800		
Arrow Flash	L. 32.300	Monster Yoko	L. 57.000		
Atomic Robokidd	L. 32.300	MoonWalker	L. 36.100		
Battle Golfer	L. 38.000	Out Run	L. 64.600		
Battle Ship Gamola	L. 100.700	Phelios	L. 32.300		
Bonanza Brothers	L. 49.400	Populos	L. 57.000		
Commando II	L. 95.000	Rambo III	L. 62.700		
Crack Down	L. 45.600	Shadow Dancer	L. 41.800		
Daimkaimura	L. 72.200	Sonic The Hedgehog	L. 87.400		
Dangerous Seed	L. 39.900	Spider Man	L. 79.800		
Darwin 4081	L. 30.400	Strider Hiryu	L. 60.800		
Devil Crush	L. 100.700	Super Hang On	L. 60.800		
Dick Tracy	L. 45.600	Super League	L. 57.000		
Dino Land	L. 70.300	Super Master Golf	L. 62.700		
Elemental Master	L. 60.800	Super Monaco GP (NTSC)	L. 76.000		
Fastest 1 (NTSC)	L. 79.800	Super Shinobi	L. 64.600		
Final Blow	L. 100.700	Sword Of Sodan	L. 74.100		
Gaiares	L. 57.000	S. Thunder Force II	L. 60.800		
Gain Ground	L. 49.400	Thunder Fox (NTSC)	L. 95.000		
Golden Axe	L. 64.600	Verytex	L. 57.000		
Granada	L. 34.200	Volfield	L. 57.000		
Hard Driving	L. 81.700	Wardner Forest	L. 57.000		
Hell Fire	L. 38.000	Whip Rush	L. 30.400		
Jewel Master	L. 49.400	World Cup Soccer	L. 66.500		
Legend of Raiden	L. 93.100	Xdr	L. 32.300		
Leynos	L. 30.400	Zero Wings	L. 68.400		

SUPERFAMICON - GAME CARTRIDGES:

Actraisers	L. 68.400	Hole in One	L.134.900
Augusta Golf	L.150.100	Jerry Boy	L.133.000
Battle Dodge Ball	L.142.500	Pilot Wings	L.129.200
Big Run	L. 95.000	Populous	L.110.200
Darius Twin	L.125.400	SD Great Battle	L.129.200
Final Fight	L.136.800	Sim City	L.129.200
F-Zero	L. 95.000	Super Mario World	L.136.800
Gamba League Baseball	L.131.100	Super R-Type	L.125.400
Goemon	L.133.000	Super-Stadium	L.121.600
Gradius III	L.121.000	Super-Tennis	L.125.400
Gundam '91	L.129.200	YS III (Japanese)	L.136.800

È DISPONIBILE L'INTERA GAMMA DEI PRODOTTI COMMODORE E TUTTI GLI ACCESSORI RELATIVI

GAME CARTRIDGES - GAME BOY

Aero Star	L. 76.000
Asmik World 2	L. 38.000
Batman	L. 53.200
Bpmber Boy	L. 41.800
Cave Noir	L. 36.100
Chase H.Q.	L. 45.600
Daruman Busters	L. 47.500
Doraemon	L. 49.400
Dr. Mario	L. 39.900
F1 Spirit	L. 38.000
F1 Race	L. 39.900
Fastest Lap	L. 36.100
Golf	L. 36.100
Jungle Wars	L. 45.600
Kunio-Kun	L. 51.300
Lucky Monkey	L. 36.100
Motocross Maniac	L. 36.100
Musashi Road	L. 36.100
Nekketsu Soccer	L. 36.100
Namesis	L. 47.500
Namesis II	L. 49.400
Operation Gundam	L. 32.300
Parodius	L. 45.600
Power Mission	L. 41.800
Pro-Wrestling	L. 47.500
Puzzle Boy 2	L. 39.900
Qix	L. 30.400
Quarth	L. 39.900
Racing Damashi	L. 38.000
Rockman World	L. 39.900
Saga I	L. 51.300
Saga II	L. 49.400
Sanrio carnival	L. 43.700
Seiken Densetsu	L. 79.800
Soccer	L. 38.000
Super Mario World	L. 39.900
Super Robot	L. 36.100
Tetris	L. 34.200
Twin Bee	L. 43.700
Vattle Giuce	L. 41.800

ELECTONICS ARTS – ENGLISH GAME FOR GENESIS:

Blocl Out	L. 45.600
Budokan	L. 72.200
Dark Castle	L. 72.200
F22 Interceptor	L. 93.100
Immortal	L. 96.900
James Bond	L. 64.600
King's Bonty	L. 62.700

SEGA MEGA DRIVE GAME GEAR - GAME CARTRIDGES:

Baseball	L. 41.800	Zan Gear	L. 28.500
Columns	L. 39.900	Actraisers	L. 68.400
Dragon Crystal	L. 49.400	Augusta Golf	L.150.100
Fantasy Lov	L. 47.500	Battle Dodge Ball	L.142.500
GG Shinobi	L. 49.400	Big Run	L. 95.000
Golby	L. 36.100	Darius Twin	L.125.400
G - Loc	L. 51.300	Final Fight	L.136.800
Harley Wars	L. 57.000	F - Zero	L. 95.000
Head Buster	L. 45.600	Gamba League Baseball	L.131.100
Kinetic Connection	L. 39.900	Goemon	L.133.000
Magical Guy	L. 51.300	Gradius III	L.121.600
Mappy Land	L. 47.500	Gundam '91	L.129.200
Mickey Mouse	L. 45.600	Hole in One	L.134.900
Monaco GP	L. 49.400	Gerry Boy	L.133.000
Out Run	L. 53.200	Pilot Wings	L.129.200
Pengo	L. 41.800	Populous	L.110.200
Psychic World	L. 45.600	SD Great Battle	L.129.200
Rastan Saga	L. 62.700	Sim City	L.129.200
Ryukyu	L. 39.900	Super Mario World	L.136.800
Super Golf	L. 43.700	Super R - Type	L.125.400
Wagan Land	L. 49.400	Super Stadium	L.121.600
Wonder Boy	L. 47.500	Super Tennis	L.125.400
Woody Pop	L. 47.500	YS III (Japanese)	L.136.800

MASTER SYSTEM MS

XENON II

Certo che certa gente non sa proprio perdere. Un esempio lampante ci giunge dagli xeniti, che dopo aver subito una batosta incredibile nell'ultimo conflitto galattico, hanno meditato per migliaia di anni di vendicarsi di quell'umiliazione, e ora sotto la guida del loro nuovo imperatore, Random il crudele XXIV, hanno preparato un nuovo piano di conquista. Solo che ora è in pericolo la struttura stessa del tempo, infatti hanno piantato cinque ordigni a tempo nell'arco della storia sperando così di fregare i terrestri.
Sì, ma i terrestri non sono mica scemi, infatti avendo previsto da tempo che gli xeniti ne avrebbero presto combinata un'altra delle loro, hanno approntato un nuovo caccia, che rispetto al precedente è molto più potente e agile nei movimenti, e come se non bastasse è in grado di viaggiare nel tempo. Il suo nome è Megablaster. Ora però rimane da scegliere chi sarà il fortunato prescelto per l'impresa, e alla fine di un sorteggio rigorosamente truccato siete spuntati fuori voi. Per riuscire nella vostra missione dovrete viaggiare nel tempo seguendo le fasi dell'evoluzione, attraverso cinque livelli pieni zeppi di forme di vita, mostri e schifezze simili, le quali faranno di tutto pur di farvi diventare poltiglia spaziale.
Tuttavia non sarete completamente soli, infatti alcune capsule fanno la loro comparsa di tanto in tanto, e se vengono distrutte vi lascieranno delle potenti armi che vi faciliteranno nell'impresa. Senza contare che alla fine di ogni livello si accede a un negozio dove potrete vendere le armi aggiuntive o comprarne di nuove usando i crediti raccolti durante la battaglia.
Credo di non aver dimenticato nulla di importante, quindi concludo dicendo che di sparatutto così belli sul Master System non se ne erano mai visti.

(sx) Uno dei mostri di fine livello

(Sotto) Dopo aver eliminato il mostro potete investire i crediti nel negozio per comprare nuovi armi.

Le ondate di alieni sono difficili da superare. Le forme di vita vi attaccheranno da tutte le parti.

L'astronave si muove in tutte le direzioni utilizzando i retroattori.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Xenon II
Casa	Image Works
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	2
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	1

SPARATUTTO

(a dx) Così equipaggia ti farete un bel disatro...

L'ARSENALE DI XENON II

All'inizio della partita si parte solo con un minuscolo sparo, ma procedendo nel gioco si possono raccogliere, vendere, comprare una tale quantità di armi da fare invidia anche a Mazinga Z.

ADVICE: Il gestore del negozio, Crispino, dà dei suggerimenti su come giocare e sopratutto dà un'indicazione sulle armi più adatte in quella particolare situazione.SIDE SHOT: Questo oggetto fa in modo che possiate sparare anche dai lati dell'astronave.

ZAPPER: raccoglietelo e distruggerete tutti i nemici presenti sullo schermo.

SUPER NASHWAN POWER: Questo oggetto ha lo stesso effetto che gli spinaci fanno a Braccio di Ferro.

SMALL HEART: Restituisce metà dell'energia dello scudo.

HEART: Riporta lo scudo alla sua massima potenza.

SPEED-UP: E chi vi ferma più?

POWER-UP: Aumenta fino a tre volte la potenza del vostro sparo originale.

AUTOFIRE: Con questo oggetto eviterete che vi venga un crampo al dito. Basterà tenere premuto il pulsante per sparare come dei dannati.

MEGABLASTER: Piuttosto letale, lancia un potente laser concentrato, che se usato nel modo giusto fa male!!!

SOTTO CONTROLLO

COMMENTO & VOTO

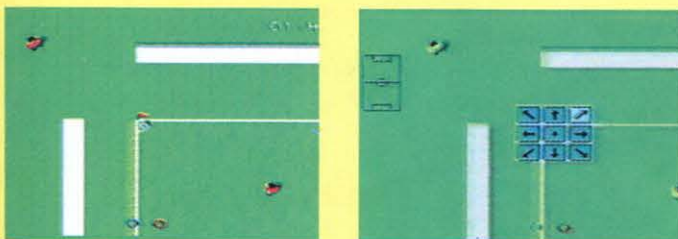
BIOMASSA

Galattico. Questo secondo me è l'aggettivo migliore che si possa attribuire a *Xenon II* per Master System. È incredibile quello che la Imageworks è riuscita a tirare fuori da questa console. Grafica megadefinita, scroll iperfluido, e anche se i nemici sono un po' scattosi (con un leggero flickerio quando c'è confusione sullo schermo) la giocabilità delle versioni per computer a 16-bit rimane pressoché invariata. Peccato invece per il sonoro che purtroppo è decisamente peggiorato, ma per fortuna si può escludere. Le armi che potete comprare nei negozi sono veramente toste e danno veramente soddisfazione. La difficoltà è ben calibrata e il gioco vi terrà impegnati a lungo. Dovrete sudarne di camicie per arrivare a vedere la parola fine. L'intermezzo del negozio vi dà la possibilità di In definitiva *Xenon II* è un gioco che non dovrebbe mancare nella collezione di ciascun possessore di Master System, pena l'aver perso il titolo migliore per questa console. Augh, ho detto!

POWER GAME

94%

Ecco un'arma supplementare pronta per essere raccolta.

SUPER KICK OFF

Il calcio d'angolo può essere battuto scegliendo con il joypad una delle 8 posizioni.

Kick Off per computer è l'equivalente dell'Honved di Puskas, dell'Inter di Herrera, del Santos di Pele, dell'Ajax di Crujff o del Milan di Sacchi per la storia del calcio: il massimo. Il massimo per il calcio elettronico ha una vista dall'alto, una velocità di gioco eccezionale e, soprattutto, la possibilità di controllare la palla in modo reale e senza magie (unica magia consentita la vostra abilità nel colpirla e dare l'effetto).

Super Kick Off è un gioco di calcio per uno o due giocatori con un incredibile numero di opzioni. Potete organizzare una partita amichevole internazionale o nazionale (in questo caso è curiosa la scelta di aver inserito delle città italiane, tra cui la notissima Angera (?!?)) oppure optare per un campionato o una coppa. Nel primo caso le partite sono si svolgono secondo il classico girone all'italiana mentre nel secondo sono a eliminazione diretta con rigori in caso di parità dopo i tempi supplementari.

Unico inconveniente è la mancanza di un sistema di salvataggio e così se volete vedere la fine di una competizione dovrete giocare tutte le partite in una volta sola e sperare che non vada via la corrente.

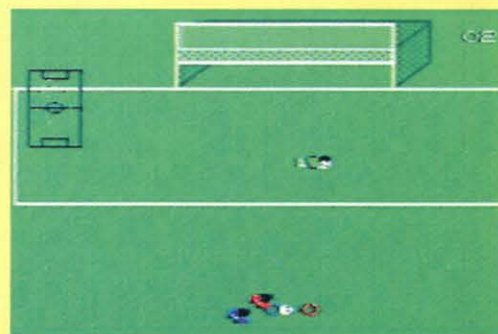
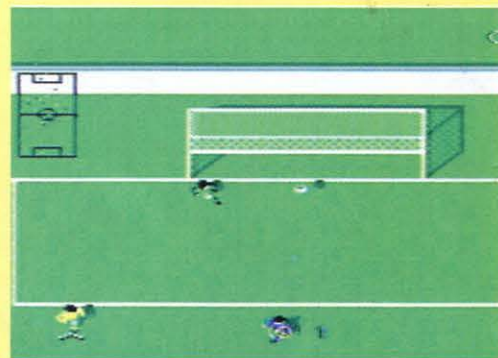
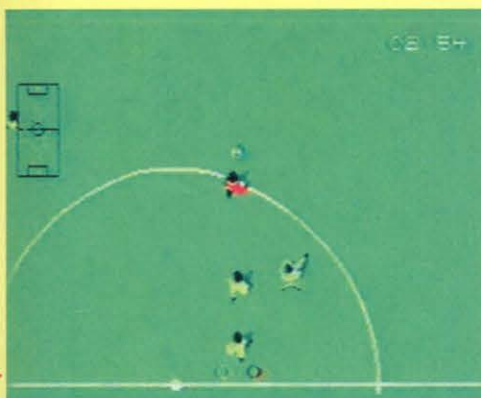
Il portiere è sempre controllato dal computer a parte quando si tirano i rigori mentre durante la partita si controlla il giocatore indicato con una freccia bianca: solitamente si autoseleziona quello più vicino alla palla.

Super Kick Off ha un solo difetto, l'eccessivo rallentamento quando ci sono troppi giocatori sullo schermo (i programmatori ci hanno detto che hanno preferito questo inconveniente perché ci tenevano a mantenere gli 11 giocatori per squadra in campo). Per il resto è da considerare come il miglior calcio mai realizzato per Master System. Che siate da soli o con un amico non vi stancherete mai di giocare a *Super Kick Off*, garantito.

Il fallo può essere punito con il cartellino giallo e qualche volta con quello rosso.

GOAL

Per segnare è importante tirare bene e magari utilizzare molto il doppio effetto. Uno dei punti migliori per fare goa è ai vertici dell'area. Un tiro angolato e il portiere raccoglierà la palla nel sacco.

(sx) Due azioni in area di rigore. La prima viene premiata con un gollonzo. Nella seconda il portiere si esibisce in una plastica parata.

Un tackle mancato. Il giocatore ha mancato la palla e l'attaccante si invola verso l'area.

OPZIONI

Le opzioni di *SKO* prevedono varie partite e tornei e la possibilità di allenamento. Con le opzioni potete determinare il tipo di campo, la durata dell'incontro, la forza del vento, se inserire i tempi supplementari, il doppio effetto, l'arbitro e il livello di abilità delle squadre in campo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Kick Off
Casa	Us Gold
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1/2
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	1

SPORTIVO

KIT MAGLIE

Con questo menu si può variare il colore delle maglie di ogni squadra. In questo caso le squadre sono in italiano. Prima di iniziare a giocare potete scegliere la "lingua" del gioco, scegliendo tra 6 nazioni, Brasile compreso.

SOTTO CONTROLLO

COMMENTO & VOTO

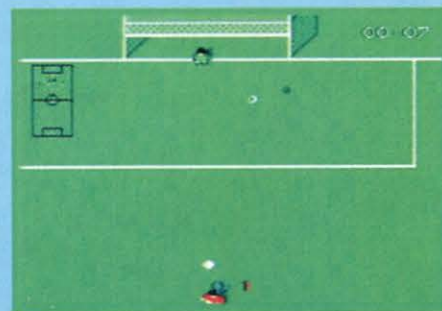
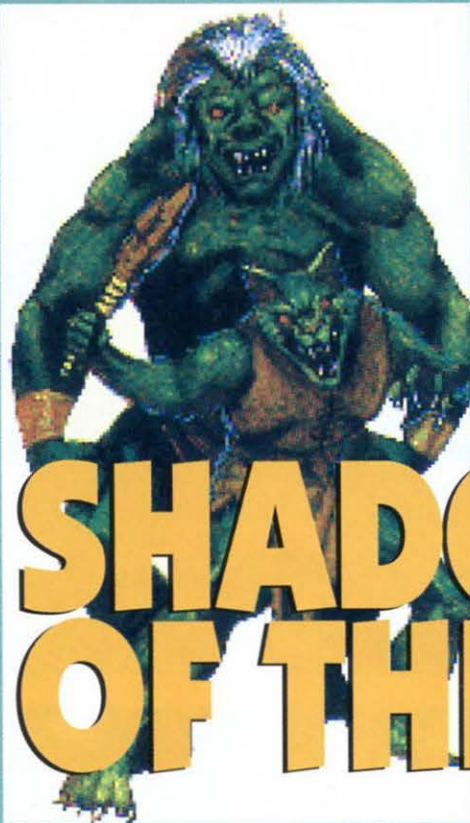
ALKROSS

Senza dubbio non avevo ancora visto un calcio simile sul Master System. La velocità dei giocatori è buona e la varietà di tiri, passaggi è grande. All'inizio di ogni partita potete anche selezionare una delle 4 tattiche oppure modificare la formazione. Divertente anche la possibilità di giocare in due nella stessa squadra. In particolar modo *Super Kick Off* dà il meglio quando giocate contro un vostro amico. Pensate che in Italia sono stati organizzati già due campionati italiani di *Kick Off* con grande successo. Le partite sono sempre tirate fino all'ultimo secondoo di recupero. Inoltre particolari come i cartellini gialli e rosso, eventuali infortuni, i calci di rigore, la varietà degli arbitri e del terreno di gioco, non fanno altro che rendere il gioco più entusismante.

90%

RIGORE

Il calcio di rigore può essere fischiato durante la partita oppure viene tirato in caso di parità di un incontro di coppa (sempre che abbiate abilitato i temmpi supplementari. Se giocate in difesa dovete controllare il portiere. In attacco una freccia vi aiuta a decidere quando tirare.

MS MASTER SYSTEM

SHADOW OF THE BEAST

Sopra la campa, la Capra campa...Beastiale! Finalmente disponibile anche sull'otto bit di casa Sega il gioco più amato dagli amighisti (dopo Kick Off). Per giochi d'azione e d'avventura come questo, la trama rappresenta un optional, vi basti sapere che la vostra missione consiste nel trovare, indi sconfiggere, il malefico Beast Lord, boss malavitoso che gestisce il racket delle tangenti negli "shop" di tutti i videogiochi della Sega. Nel corso dell'avventura avrete la possibilità di raccogliere oggetti utili e diverse pozioni, le cui caratteristiche sono riassunte nel riquadro sottostante. Se amate i giochilli facili, lasciate pure perdere *Shadow of the Beast*: sei enormi livelli a scorrimento multiplo, oltre 130 avversari famelici, mega mostri di fine livello

Spaccando il masso potrete raccogliere l'ampolla

MBF

COMMENTO & VOTO

Se vi state chiedendo quanto questo gioco si avvicini alla versione Amiga, la risposta non può che essere "mlto". La grafica è ottima, spettacolare in certi punti, il sonoro apprezzabile (anche se alla lunga risulta stressante), tuttavia permangono alcuni difetti già riscontrati nelle precedenti versioni: la giocabilità è uno di questi. *Beast* è un gioco bello da vedere, un po' meno da giocare. Non mi riferisco solo alla difficoltà, che in certi punti rasenta quella di un compito di chimica, ma al metodo di comando. Impiegherete non poco tempo per far fare alla capra bipede sullo schermo ciò che vi prefissate, e per i primi tempi vi consiglio almeno un paio di camomille per evitare di scagliare il joypad dalla finestra in preda a una crisi di nervi. Non parliamo poi della collisione degli sprite, no, anzi, parliamone: capita spesso che un macigno di dodici quintali si schianti sul vostro crapone lasciandovi totalmente illesi, mentre altre volte venite colpiti da un avversario che si trova a qualche metro da voi... In ogni caso, bisogna riconoscere l'abilità dei programmatori che sono riusciti a convertire *Shadow of the Beast* sul Master System in modo quasi impeccabile: stiamo parlando di un 8-bit, dopo tutto! Anzi, la Teckmagic va elogiata per aver introdotto qualche nuovo elemento (pozioni differenti, oggetti utilizzabili attraverso finestre "user-friendly"), anche se sarebbe stata apprezzata una maggiore varietà di mosse (come nell'originale, potrete infatti solo mollare un pugno o un calcione volante ai nemici... un po' poco) Non si può avere tutto, ma ci si può accontentare di "molto".

86%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Shadow of the beast
Casa	Teckmagic
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	NO
Livelli di Difficoltà	1

AZIONE

Raccolta la chiave potete entrare nel mondo sotterraneo.

IL PICCOLO CHIMICO

Uccidendo mostri, o semplicemente dando un'occhiata in giro, potrete trovare diverse pozioni. Dieci, per essere precisi, contrassegnate da colori diversi. Alcune sono decisamente utili (la verde e la rossa incrementano il vostro livello di energia, quelle viola e arancione potenziano il salto), altre sono diabolicamente maligne e potrebbero addirittura avvelenarvi mortalmente. In base a queste considerazioni non posso che sconsigliare l'acquisto di *Shadow of the Beast* ai daltonici.

SOTTO CONTROLLO

La schermata per selezionare gli oggetti raccolti. Sono previste anche varie combinazioni.

Attenzione a quella fiamma incandescente. Se vi colpisce perderete energia.

L'ANGOLO DELLA CULTURA

La capra è un mammifero ariodattile ruminante ascritto alla famiglia dei bovidi e alla sottofamiglia dei caprini. Da non confondere con Alessandro Capra (1608-1680), matematico, architetto e inventore, e nemmeno con Marcello Capra, editore di musica, nonché allievo di Haberl e Renner alla Schola Cantorum di Ratisbona. Inoltre, se pensate che *Shadow of the Beast* abbia qualcosa da spartire con il grande regista Franz Capra, siete totalmente fuori strada...

MASTER SYSTEM MS

PAC MANIA

Lo so, lo so che non siete stupidi e sapete tutti chi è Pacman, ma vi garantisco che c'è 1 persona su 10000 che non lo sa ed è per lei che io devo compiere la mia missione di recensore (bravo!!, NdR). Allora, dicesi *Pac Man* un oggetto di forma sferoidale, simile alla testa dell'ispettore Kojak, con una bocca grossa come la parte vuota della scatola cranica di Aldo Biscardi (così grossa?).
Questo essere non si raggruppa in branchi, ma preferisce passare la propria vita in un labirinto bidimensionale, cibandosi di palline di vario formato, ma solitamente gialle, ed è minacciato di estinzione da parte di strutture ectoplasmatiche (fantasmini) di vario colore, pressanti come lavavetri al semaforo.
Questo era il vecchio Pacman. *Pacmania* è praticamente uguale, se non che i labirinti sono tridimensionali. In realtà è una differenza non da poco perché modifica notevolmente la strategia di gioco. Tanto per cominciare lo schermo inquadra solo una sezione di labirinto alla volta, cosicché non si vede immediatamente tutto il labirinto e quindi bisogna andare in giro a cercare i pallini che ancora mancano, rischiando ovviamente di andare a sbattere contro Inky, Pinky, Blinky o Clyde (in *Pacmania* in realtà ce ne sono altri due nuovi: Sue e Funky). Secondo, Pacman può spiccare salti sopra i nemici lasciandoli lì come Senna con Prost e cambiare direzione a mezz'aria. Nei livelli più avanzati anche i fantasmini possono saltare quindi si rischia spesso di fare un frontale in volo.
Pacmania ha quattro labirinti più un quinto segreto che spetta a voi scoprire come accederci. Per finire un labirinto e passare a quello successivo bisogna ingoiare tutti i pallini gialli. Oltre ai pallini gialli ci sono quattro pillole gialle speciali che consentono di diventare invincibile per un breve periodo di tempo: i fantasmini diverranno blu e potrete essere voi questa volta a fare gli inseguitori.

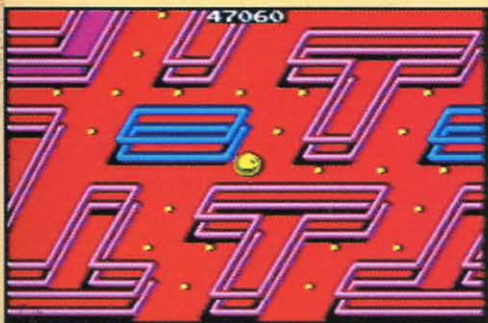
(sotto) PacMan si muove nello scenario di mattoncini Lego del primo labirinto che, opportunamente, si chiama Block Town

(sx) AH! Altro che intermezzo, sembra di essere in corso Buenos Aires alle 12:00 di domenica: un casino!

NIPPO

COMMENTO & VOTO

Ancora una volta la Tecmagik ha centrato il bersaglio. *Pacmania* non è niente male. Anzi. La grafica non ha nulla da invidiare ad altre versioni che girano su console più potenti. È molto colorata, fluida e veloce. Soffre forse di un lieve sfarfallio nel primo labirinto, ma niente di preoccupante. La difficoltà è dosata benissimo e non fatta in modo che anche un povero sprovveduto riesca alla prima partita ad arrivare all'ultimo schema. Per di più, qui, invece dei soliti quattro fantasmini, ce ne sono ben sei e riuscire a sfuggirgli non è facile. Tutto ciò allunga notevolmente la longevità del gioco che vi terrà impegnati finché non avrete finito tutti i livelli e scoperto il labirinto segreto di Coin World. Forse per alcuni potrà essere un po' ripetitivo, ma sono certo che piacerà ai nostalgici, ai fan del coin-op (ormai padri di famiglia, NdR) e a chi è alla ricerca di un gioco semplice da giocare ma divertente.

88%

(sopra) Il labirinto di Pacman's Park

PARCHI, CITTÀ E SCALINI

Pacmania ha quattro mondi o labirinti. Il primo, Block Town, sembra fatto col Lego; il secondo Pacman's Park è delimitato da neon colorati; il terzo, Sandbox Land è fatto di sabbia; il quarto, Jungly Steps è fatto a scale (c'è chi scende e c'è chi sale, NdR). C'è poi un quinto labirinto fatto di monete - Coin World - (nella foto) che è però segreto e dovrete scoprire da voi come trovarlo oppure aspettare il mese prossimo quando pubblicheremo il modo per entrarci.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Pacmania
Casa	Tekmagic
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	3

LABIRINTO

SOTTO CONTROLLO?

Alle prime partite i comandi vi sembreranno un po' ribelli: voi volete fare girare Pacman a sinistra e invece lui se ne va verso l'alto andando a finire nelle grinfie di Clyde e dei suoi accoliti, facendovi snocciolare moccoli a ruota libera.

In effetti, basta un piccolo accorgimento per risolvere il problema. Pacman si muove sempre nella direzione dell'ultimo comando dato, quindi non tenete premuto il tasto se non volete fargli cambiare direzione. Per fargli girare gli angoli premete il tasto direzionale in anticipo e quando Pacman arriverà all'incrocio, girerà nella direzione desiderata.

Volendo potete dare il comando anche con grande anticipo: Pacman ricorderà dove volete che vada e farà la curva al momento giusto.

PACMANIA HIGH SCORES
AAA ... 54580
PIX ... 10000
ALI 9000
NIK 8000
JAS 7000
AAA 6180
EGG 6000
AAA 5560

SIAMO ALLA FRUTTA

Questa è la lista dei vari oggetti bonus,con le loro funzioni principali che non potevo fare a meno di spiegarv. Le funzioni secondarie, come i punti, non mi sembrava opportuno elencarle. Dopotutto, appaiono sullo schermo quando li ingoiate...

GRANTURCO: coltura da rinnovo che viene alternata alle coltivazioni depauperanti come il granoturco.

FRAGOLA: molto buone davvero, specialmente quelle del signor Leotta mio vicino di casa.

MELA: Coltivazioni arborea che di solito è meglio attuare con rotazioni quinquennali.

CILIEGIA: frutto fatto apposta per essere rubato dall'albero del vicino e sentirgli elencare tutti i santi del calendario.

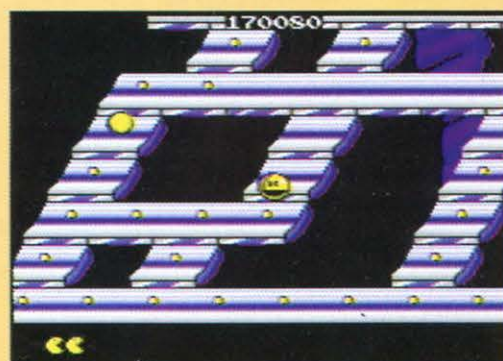
BANANA: diventata ormai un simbolo poco gratificante che viene agitata con furore, sudore e puzza d' ascelle (che schifo!!!) allo stadio.

TAZZA: Espressione offensiva verso una persona poco simpatica (ti faccio una tazza così!!!)

TORRONE: Famosa auto sportiva dei primi anni 70 ("Mi sono comprato una Torrone 2600").

HAMBURGHER: Nota località dell'America settentrionale dove le persone esibiscono pesi non proprio in "forma".

GELATO: strumento diabolico creato dai dentisti per avere più clienti possibili.

CAMPANA: Si usano nelle chiese per chiamare a raccolta i tifos... cioè i fedeli, ma qualcuno ha anche il cattivo gusto di usare questo termine a mo' di cognome.

BACK TO FUTURE 2

Dopo aver devastato un laboratorio con un mega altoparlante da 3000 watt, essere tornato indietro nel tempo fino al 1955, aver scombussolato completamente l'andazzo della storia che comunque si è poi risolta nel migliori dei modi, e aver provato cosa vuol dire baciare la propria madre, Martin Mc Fly, si è lasciato convincere nuovamente dal diabolico Doc a intraprendere l'ennesimo viaggio nel tempo, questa volta per poter aiutare il suo futuro figlio a non cadere in una trappola di Griff Tannan (nipote dell'altrettanto malvagio Biff). Sembrerebbe tutto così semplice e invece mentre Martin aiutava il figlio che ancora non aveva avuto, Biff si impossessava della macchina del tempo e tornato nel 1955 dà a se stesso (???) un'almanacco coni tutti i risultati sportivi, nella speranza di diventare ricco sfondato. E da qui in poi la vicenda si complica...

Questa in poche parole è l'incasinatissima trama di *Back to Future 2* dove il giocatore, nei panni di Martin deve all'inizio aiutare il suo futuro figlio, poi salvare la sua ragazza Jennifer, scoprire cosa nel frattempo è andato storto, cercare di non interferire con il normale corso della storia e infine rimediare a tutto questo tafferuglio. Per raggiungere questo scopo il giocatore dovrà attraversare cinque livelli che lo vedranno impegnato a correre su uno skateboard volante, combattere contro della gente poco raccomandabile, cercare di ricomporre un puzzle, e tante altre piccole "interferenze".

Tra un livello e un altro ci sono degli intermezzi presi dal film, dove Martin e Doc introducono quello che sarà l'obbiettivo della prossima scena.

Volete un consiglio? Guardatevi il film che è meglio...

Ecco Mc Fly svolazzare per le strade della sua futuristica città.

Qui le strade sono un po' più intasate. Dove sono i freni?

COMMENTO & VOTO

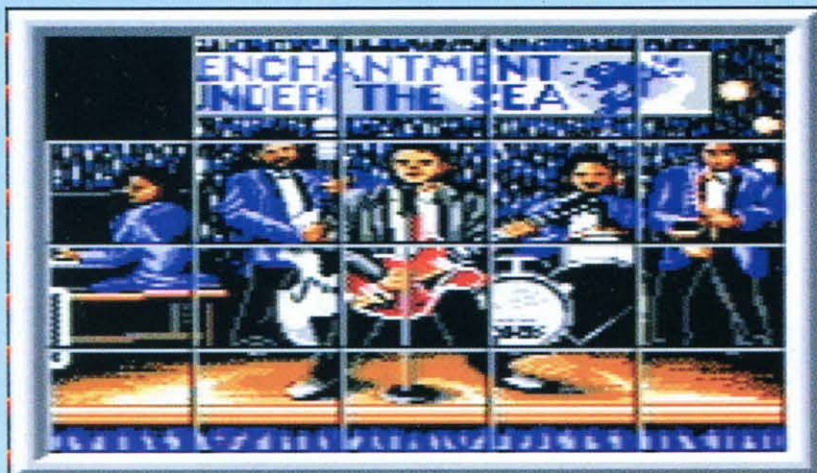
Non c'è niente da fare. I giochi per il Master System sono un po' come le ragazze straniere: o sono belli o sono delle brutture immonde. Sfortunatamente *Back to Future II* appartiene alla seconda categoria. Non voglio dilungarmi troppo con i commenti, ci tengo solo a dire che il modo più divertente per usare questa cartuccia è di non metterla nello slot del MS, ma lasciarla dove la trovate. Passo e chiudo!

49%

Questo sotto-gioco è insulso come un'oliva senza aperitivo: bisogna ricomporre l'immagine di Mc Fly prima che scada il tempo. Roba da medioevo!!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Back to Future II
Casa	Image Works
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	1

AZIONE

CIAK, SI GIRA!

I cinque livelli del gioco rispecchiano abbastanza fedelmente la trama del film, solo che questa volta il protagonista siete voi. Ecco cosa vi aspetta:

LIVELLO 1: Lo scopo del primo livello è di raggiungere, senza farsi prendere, il municipio della città, dove Griff e la sua banda verranno arrestati. Ma bisogna fare in fretta!!!

LIVELLO 2: Questa volta è Jennifer a essere in pericolo. Bisogna fare in modo che esca dalla sua futura casa senza che tocchi nessuno, dal momento che questo provocherebbe dei gravi danni nella dimensione spazio tempo.

LIVELLO 3: Tornato nel 1985 Martin si è accorto che qualcosa, durante la sua assenza, è andato storto. Lo scopo è di aiutarlo a scoprire la causa di questo cambiamento facendo attenzione a non cadere nelle mani degli scagnozzi di Biff.

LIVELLO 4: Lo scopo di questo livello è di ricomporre una figura di Martin che suona la chitarra spostando dei tasselli prima che scada il tempo.

LIVELLO 5: Bisogna tentare il tutto per tutto e recuperare il grande almanacco sportivo prima che Biff lo porti via con sé. Solo che questa volta Martin se la dovrà vedere anche con se stesso!

SOTTO CONTROLLO

Per far muovere Martin e fargli fare alcune mosse di lotta

CONTROL PAD

SEGA

1 START 2

Per tirare pugni, selezionare le porte e spostare dei tasselli

Per far saltare Martin

BONUS E CAVOLATE PIU' O MENO UTILI

Lungo la strada del primo e del quinto livello ci sono anche delle icone lasciate da un robot fluttuante che le deposita per terra. Tutto quello che bisogna fare è passarci sopra. Ce ne sono di quattro tipi:

SPEED-UP: Aumenta la velocità dello skateboard volante.

ACCELERATE: Raddoppia la velocità rispetto al normale.

POWER-UP: Restituisce tutta l'energia.

ORO: Aumenta il punteggio di 1000 punti.

La stazione vista dall'alto. Cercate qualcosa che vi dica cosa è successo mentre eravate a zonzo per il tempo.

MEGADRIVE MD

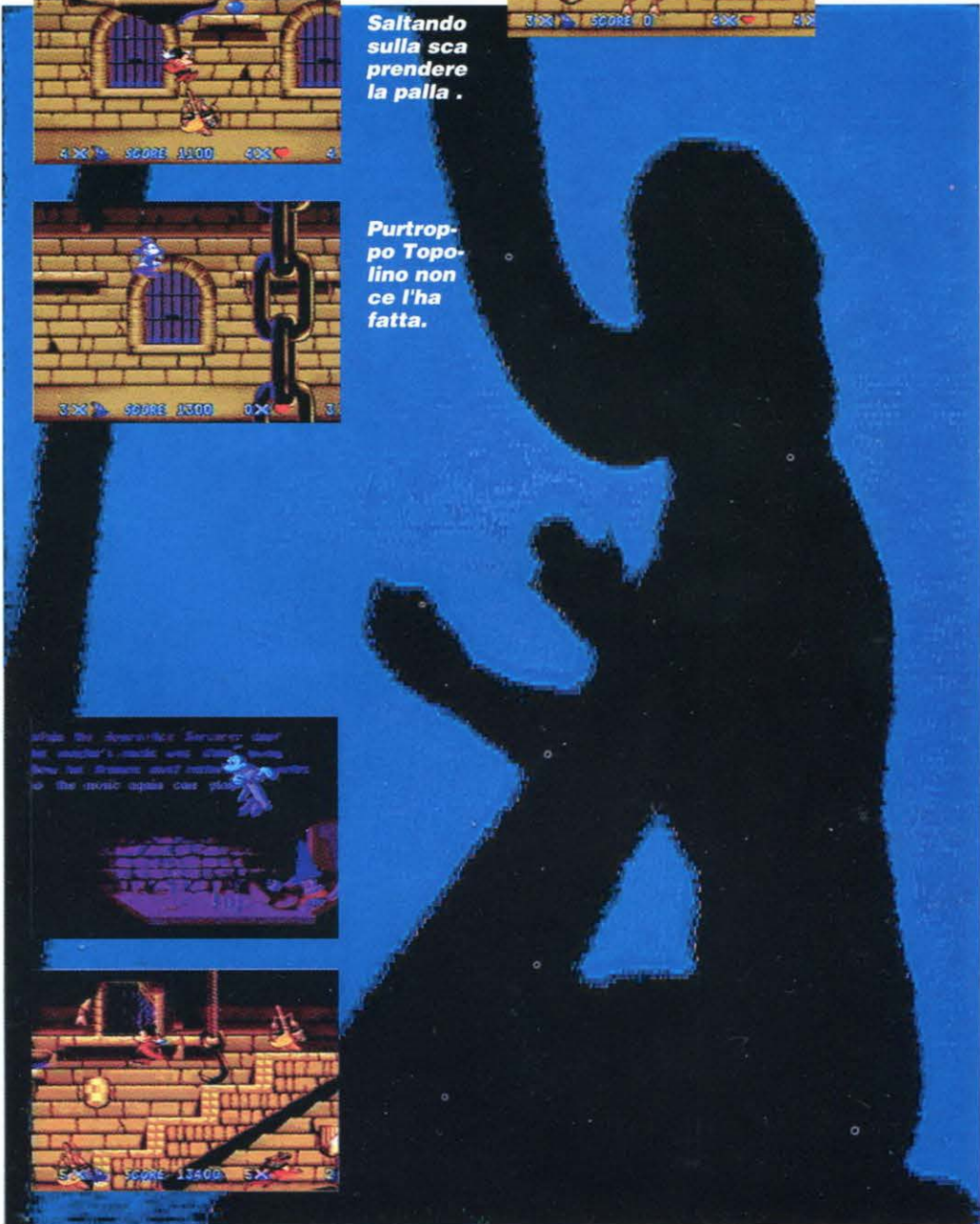
FANTASIA

Topolino è tornato! Per la gioia di tutti i possessori di Megadrive, il protagonista di *Castle of Illusion* riappare più in forma che mai sui nostri televisori. Questa volta, però, non nei panni di un audace eroe alla ricerca della sua bella, ma di un apprendista stregone che combatte il male sognando: infatti la seconda apparizione video ludica di Topolino si ispira al fantastico, stupendo e meraviglioso (abbiamo capito che ti è piaciuto, NdR) lungometraggio cinematografico Fantasia. Topolino, con soli tre sogni (= vite, NdR) a disposizione, deve ritrovare le note musicali che il soffio maligno ha disperso nei quattro mondi di *Fantasia*:. Il mondo dell'Acqua, pieno di insidie marine come coccodrilli o rane, il mondo della Terra, con tanto di dinosauri, il mondo dell'Aria, con cavalli alati e fauni, e infine il pericolosissimo mondo del Fuoco, dove è molto semplice bruciacchiarsi il fondo della tunica magica.

L'Apprendista non è certo disarmato nella lotta contro le malvagie creature dei suoi sogni, e può aprirsi la strada tra scope e pellicani saltandoci sopra; inoltre raccogliendo i Libri della Magia che ogni tanto svolazzano per lo schermo, può lanciare un numero limitato di incantesimi, divisi in due tipi: i piccoli incantesimi, ottimi per il corpo a corpo, e i grandi incantesimi, particolarmente utili in situazioni disperate, che però necessitano di ben tre punti-magia.

Saltando sulla sca prendere la palla .

Purtroppo Topolino non ce l'ha fatta.

Fatto, il primo livello è finito. Potete uscire dal laboratorio del Mago.

Tra piattaforme e coccodrilli bisogna saltare in continuazione con il tempo giusto.

BONUS, BONUS E BONUS!

Come ogni gioco a piattaforme che si rispetti, Fantasia conta su Bonus di diversi tipi:

- I Libri Magici: aumentano il numero di incantesimi che Topolino può lanciare; ricordatevi che i Piccoli Incantesimi necessitano solo di un punto magico, mentre i Grandi Incantesimi costano ben tre punti.
- Le Stelle: restituiscono al nostro eroe un cuoricino di energia e aumentano il punteggio totale.
- Le Palle di Cristallo, le Pozioni e le Uova di Dinosauro: aumentano semplicemente il punteggio.
- Le Porte di Legno: vagando per i quattro Mondi di *Fantasia*, si possono trovare queste misteriose porte, che conducono a delle stanze segrete, dove si possono raccogliere degli oggetti magici, senza però correre dei rischi diretti: infatti se Topolino viene toccato da un nemico non perde dell'energia, ma esce semplicemente dalla stanza segreta.

L'apprendista stregone che mette in pratica i suoi insegnamenti

Se rimani con le mani dietro la schiena sarà la fine. Basta un salto per prendere la stella e avere nuova energia.

NEON

COMMENTO & VOTO

Fantastico! *Fantasia* è un degno seguito di *Castle of Illusion* La grafica è davvero buona, nel classico stile dei giochi a piattaforme, e descrivervi il sonoro è impossibile - probabilmente è il migliore mai sentito su Megadrive (a meno che non giochiate ascoltando i mitici Queen) (un minuto di raccoglimento in onore del mitico Freddy. NdR). Purtroppo il gioco è un po' più difficile di *Castle of Illusion* e i giocatori in erba troveranno sulle prime qualche difficoltà, che però può essere superata dopo due o tre partite. Sarebbe stato utile un sistema di password, perché raggiungere gli ultimi livelli non è cosa da poco.

85%

Uno dei trucchi per ottenere bonus ed energia. Aspettate la scopa appena entrati nella stanza ed eliminatela.

si ringrazia NEWEL - MI

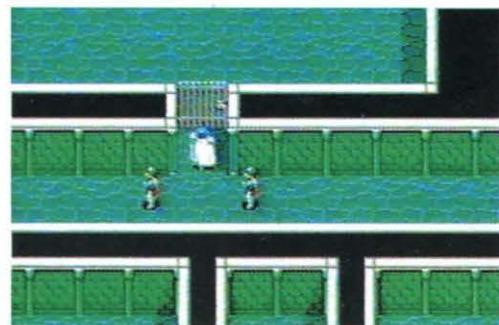
Quei cerchi d'acqua sono utili per aspettare la ninfea e raggiungere la riva dello stagno.

Le bocche dei coccodrilli possono diventare degli ottimi trampolini.

SONORO D'AUTORE

I programmatori di *Fantasia* hanno fatto un ottimo lavoro, soprattutto per quel che riguarda il sonoro. Impersonando Topolino potrete ascoltare dei pezzi di musica classica realizzati davvero bene, tra cui "L'Apprendista Stregone", di Paul Dukas, "La pastorale", di Ludvig van Beethoven, "La Danza delle Ore" di Amilcare Ponchielli (un compaesà!, NdR) e il mitico e unico "Una notte sul Monte Calvo" nato dal genio di Modest Mussorgsky. Altro che CD!

PHANTASY STAR III

"Il gatto mangia il topo". Una frase semplice, ma che può essere interpretata in molti modi.
Dunque, se voi foste il gatto è innegabile, e nella vostra natura, nutrirsi di un topo, soprattutto se i morsi della fame sono tali da rendervi, appunto, famelici. Però dimentichiamo le malattie di cui, a volte, i topi sono portatori, e il fatto che sono pieni di peli, quindi passereste ore a sputarli tutti dopo aver mangiato.
Vista dall'altra parte, cioè se voi foste il topo, nemmeno per sbaglio gradireste essere la portata principale del pranzo e quindi la vostra situazione, e posizione, sarebbe quanto meno disdicevole.
Questa è la morale di *Phantasy Star III*. Occhei, voi siete il principe buono che corre a salvare la sua principessa, è giusto che vi vendichiate del vile rapimento di cui ella è stata fatta oggetto, e essere disposto a tutto pur di recuperarla è il minimo che possiate fare.
Però, se voi foste al posto dei mostri mandati dal loro signore a difendere i suoi principi che, se non possono definirsi altamente morali, sono se non altro adeguati alla sua fama di cattivo dei videogiochi.
Quindi, perché accanirsi in cotanto modo contro quelle povere bestioline? Perché non lasciare perdere la tipa che vi avrebbe portato alla disperazione chiedendovi di pulire per terra, lavarvi i calzini, stirarvi i pantaloni e tutto il resto, e cercare di divertirsi il più possibile senza tirarsi dietro tante storie? Forse sarebbe meno divertente, d'accordo, comunque sono sicuro che ci potrebbe rilassare di più!
PS3 è un GdR di fantascienza che ricalca le orme dei due precedenti episodi. Ho finito.

Questa in rapida sequenza è la storia del nostro sfortunato eroe. Sta per sposarsi...

...ma improvvisamente un drago alato lo priva (beato lui) della sua dolce consorte. Per farlo calmare il Re lo fa mettere in prigione ma sfortunatamente Lela lo libera...

RANDOM

COMMENTO & VOTO

PSIII gode dei pregi e soffre dei difetti del suo diretto predecessore su Megadrive. La grafica ha subito miglioramenti, e nella sezione del combattimento sono presenti dei fondali a differenza del nero cupo del secondo capitolo di questa saga. Però le animazioni dei mostri sono piuttosto scadenti e la mancanza dei personaggi sullo schermo compensano in negativo la bellezza dei fondali. C'è molto da esplorare, ma la ripetitività delle azioni da compiere lo rendono noioso. È peggiore del secondo episodio anche se molto più vasto e complesso. Piacerà sicuramente agli amanti dei GdR, ma solo a quelli.

80%

(In alto) Una sequenza di combattimento all'interno di una grotta. Uccidere quegli uccellacci non sarà facile.
(sopra) Lo schermo delle scelta dell'equipaggiamento.

si ringrazia NEWEL - MI

Il mondo in cui i nosrti eroi dovranno muoversi è estremamente pericoloso, anche i canarini gialli possono dare seri grattacapi...

TI RITIRI TU?

Serve per attaccare con l'arma in possesso di un dato personaggio un nemico specifico, che so, il lattaio, il cane della vicina, la prof, AlKross, ecc.

Questa icona permette di utilizzare le "Tecniche" (la magia) in possesso dei personaggi, selezionandolo si accede a un nuovo menu con le magie disponibili. Possono essere d'attacco, di difesa o di cura..

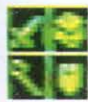
Ogni oggetto in vostro possesso può essere utilizzato selezionando questa l'icona. Se per esempio avete un fazzoletto nell'inventario potete soffiarvi il naso, se non l'avete continuate a usare la manica.

Scegliendo un personaggio e questo simbolo lo metterete nel modo difensivo. Sarà più difficile colpirlo ma non impossibile, meditate gente, meditateeeehhh...

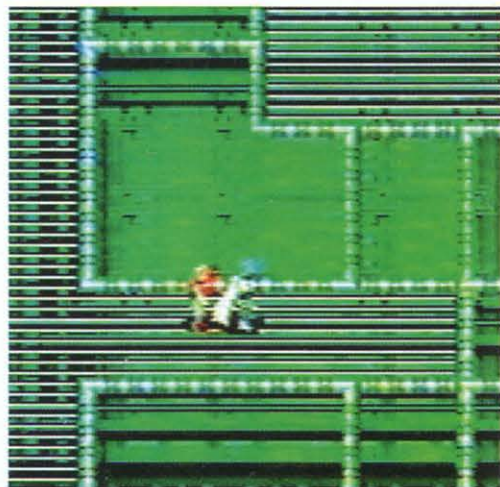
TRALLALERO!

Durante la sezione del combattimento saranno disponibili 4 icone principali. La spiegazione di ognuna è illustrata qui di seguito.

Permette di far proseguire il combattimento automaticamente senza dover selezionare una data icona ogni turno.

Ha la stessa funzione dell'icona qui sopra, ma limitata a un turno di gioco, dopodiché le icone saranno nuovamente disponibili.

Questa è l'icona di battaglia. Dà accesso alle quattro icone del box qui sopra. Ogni azione di attacco o di difesa deve essere selezionata prima qui e poi, in particolare nel nuovo menu.

Selezionando questa icona il vostro gruppo cercherà, badate bene cercherà, di scappare. Ho detto cercherà, perché riuscirci poi, è tutto un altro paio di maniche.

MEGADRIVE MD

Road Rash

Milano, riportiamo un tipico discorso tra automobilisti ascoltato alle 8 del mattino su Viale Zara.
"Oh, tipo! Occhio che se cerchi di superare ti spacco il frullo del passero!"
"Ma tu che perdindirindina vuoi? Non vedi che c'ho la precedenza?"
"Precedenza la tua significativa espressione! Non accelerare o ti stronco!"
"Ma vai a fare il chicco di riso in un ristorante cinese! Faccia di maritozzo!"
"Oh dico, t'ha ceduto la sospensione del cervello? Mo' vedi..."
E il simpatico colloquio potrebbe continuare per ore, ma vogliamo risparmiarvelo.
Road Rash è un gioco studiato appositamente per tutti coloro che hanno problemi di incontinenza stradale, cioè a coloro che dopo mezzoretta nel traffico gli viene una bile così.
Ma vi rendete conto quale meravigliosa liberazione deve essere per certe persone poter prendere a calci il "collega" motorizzato quando gli passa di fianco? E che fantastico momento d'estasi sia distruggere la faccia di "quel buzzurro che non sa guidare" a suon di manganellate?
Ecco, la sintesi di questo gioco è tutta qui. Correre per le strade e menare botte da orbi, per arrivare primo al traguardo. Starete pensando che la corsa sugli struzzi dell'alta Patagonia si svolge in un modo simile, e avete perfettamente ragione. Unica differenza è la presenza degli "sbirri", che in Patagonia non esistono, che cercheranno di impedire violenze gratuite lungo il percorso, devono sempre rompere 'sta gente!
I percorsi sono cinque, e si differenziano per ambientazione e difficoltà. Come tutti sappiamo i motociclisti sono anche degli ottimi corridori a piedi, capacità indispensabile se si vuole raggiungere la propria moto una volta che si è caduti.
Ultimo particolare. Come in ogni sport che si rispetti, anche le gare di *Road Rash* hanno le proprie regole. Cercate di rispettare soprattutto la prima e più importante: Non ci sono Regole!

Gli scenari in cui si svolgono le gare sono cinque.

RANDOM

COMMENTO & VOTO

Road Rash è decisamente un gioco divertente. Un *Super Hang on* con la possibilità di far cadere quei cattivoni che cercano di superarci facendoci perdere posizioni. Ma, nonostante il suo accattivante coinvolgimento, a lungo andare il gioco non riesce a catturare l'attenzione. Diventa ripetitivo, non offre insomma, quelle caratteristiche che avrebbero potuto farne un capolavoro. Gran gioco d'accordo, però si ha come l'impressione che si poteva avere di più. Hasta luego...

84%

Colpire gli avversari non è molto sportivo, ma è un ottimo modo per guadagnare posizioni

si ringrazia NEWEL - MI

SCHEDA TECNICA

Titolo	Road Rash
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1-2
Continua?	Password
Livelli di Difficoltà	1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO

Dopo essere caduti bisogna correre il più velocemente possibile per raggiungere la moto e ripartire.

Attenzione alle macchine! L'ultima cosa che pensano è rispettare i centauri e dare strada.

La polizia è sempre in agguato per appiopparvi una bella multa.

IL VIZIO DEL CENTAURO

SHURINKEN 400 - Non è perfetta in curva, ma e un ottimo mezzo per fare quella pratica necessaria per proseguire nel gioco.

PANDA 600 - Cuccatela appena ne avete la possibilità! Se sarete ancora al primo livello vincere sarà uno scherzetto, e farete contento anche l'avvocato!

BANZAI 750 - Certamente è più potente della Panda (non ce ne voglia il caro Gianni), ma vi darà sempre dei problemi nelle curve strette.

KAMIKAZE 750 - Veloce ma difficile da governare. Può rivelarsi un ottimo acquisto, ma solo se saprete sfruttare al meglio le sue capacità e anche i suoi difetti.

FERRUCI 850 - Ora si comincia a ragionare! Alta cilindrata e ottima tenuta in curva, tranne in quelle a gomito in cui occorre essere dei provetti guidatori per avere il meglio da questo gioiello.

PANDA 750 - Non è una 4x4, ma è come se lo fosse. Non è facile schiodarla dall'asfalto a cui pare incollata. Ottima per superare il terzo livello e per iniziare il quarto.

SHURINKEN 1000 - Non c'è una pista realmente adatta a questa moto, estremamente potente ma altrettanto ingovernabile. Meglio investire i propri soldi sulla Diablo 1000.

DIABLO 1000 - Ecco la "moto" per eccellenza, veloce, scattante, leggera. Tutte queste qualità fanno della Diablo un'ottima compagna di gara. State attenti a non danneggiarla troppo perché le riparazioni costano un occhio della testa.

MEGADRIVE MD

TURRICAN

Siete all'inizio con poche armi. Raccogliendo il fulmine allunghere te il fascio rotante

Ero comodamente seduto sulla mia poltrona pneumatica quando venni raggiunto dalla notizia che un bifolco a tre teste (Morgul) aveva assoggettato il mondo di Alterra, e io ero chiamato a sconfiggerlo: niente di più facile! Scesi nel mio immenso hangar dove era posteggiata Supership (la mia astronave). Questo prodigio della tecnica era lungo circa 400 metri ed era munita di ogni sorta di arma disponibile: cannoni laser al plasma, missili a ricerca con alto tasso di distruzione, mine vaganti ultra sensibili, ecc, ecc. Era inoltre predisposta per accettare ogni tipo di power-up che avessi trovato sul mio cammino. Un colpo del mio potentissimo e devastante cannone al laser disintegrante e avrei distrutto quella faccia tripla di Morgul. Ma... Un attimo... Porka vakka!! Mi sono dimenticato di pagare il bollo di circolazione! E adesso? Ormai ho dato la mia parola d'onore, come faccio? Ah... ma che stupido! Ho ancora quella corazza regalatami tempo fa dalla nonna, come ho fatto a non pensarci?!? Certo, Morgul è distante cinque mondi da qui, beh, vuol dire che farò un po' di moto. Poco importa se quel buzzurro ha disseminato in ognuno dei mondi creature letali sempre più pericolose, tanto sono munito di un cannoncino e come se non bastasse lungo la mia strada posso trovare degli utilissimi potenziamenti, per non parlare poi del fascio rotante di energia che la mia arma può sprigionare. E questo bottoncino qui, chissà a cosa serve... Aaaargh! Mi sono trasformato in una palla rotante munita di lame! Ehi, ma sono diventato invulnerabile, peccato che non possa saltare: posso solo rotolare a destra e a sinistra. Ma quella cos'è? Ah, già, è una cascata. Una cascata?!? AIUTOOOOO!!!

Ancora un po' di cristalli e avrete altri crediti

PIGLIATI 'NA PASTIGLIA

Vi sembra insufficiente l'arma in dotazione del nostro eroe? Lo credo bene, non avete visto i modi con cui può essere potenziata! E poiché oggi mi sento un benefattore del genere umano (ma quando mai? NdR), vi descriverò non uno, non due e neanche tre, ma TUTTI i Power-up del gioco. Come sono buono...

- 1 UP — Vite extra!, Vite extra!, 1000 lire al chilo!!
- P — Mi faccia il pieno di energia, grazie.
- Se preso una volta sparerete in tre direzioni, due volte in cinque tre volte in... ho sempre odiato la matematica.
- Sparerete un fascio di energia concentrato ma potente.
- Per un certo periodo diventerete invulnerabili e luccicherete come stelle, oooh che bello...
- M — Una mina in più non la si rifiuta mai, purché non canti.
- G — Anche una granata se per questo.
- L — E perché non una barriera di energia?
- Allunga il vostro.... fascio rotante.
- Se ne raccogliete 300 vi danno un bel creditone in più.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Turrican
Casa	Accolade
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di Difficoltà	1

SPARATUTTO

I MONDI

In *Turrican* vi sono ben 5 mondi (=livelli), ognuno è di dimensioni enormi.

-I- Per entrare al Quartier Generale dovrete prima arrivarci, percorrendo questo livello ambientato interamente all'aperto.

-II- Bene bene... In questo livello si va sott'acqua! Ma non solo. Comunque sempre meglio guardarsi da quei bei pesciolini assassini...

-III- Volare... Oh, oh... In due sezioni di questo mondo si usa il jetpack, evviva gli Sparatutto!

-IV- Disorientante. Questo è l'unico modo per descrivere questo livello.

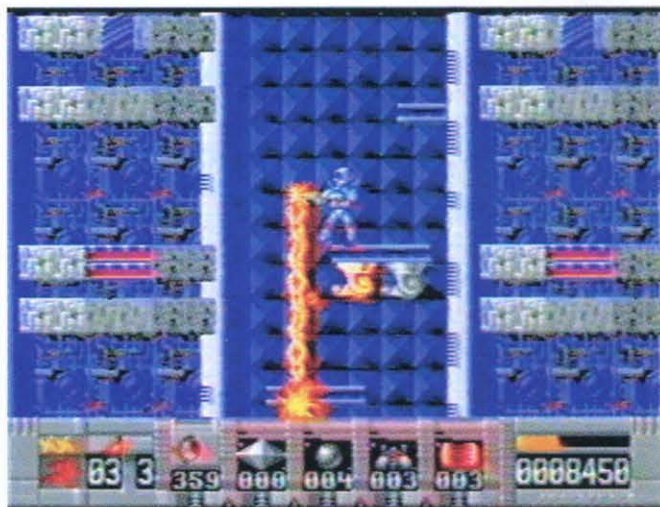
-V- La Torre, cioè il Quartier Generale, cioè l'ultima sfida. Il livello finale, insomma!

SOTTO CONTROLLO

Per abbassarsi, ruotare il fascio d'energia e muoversi con il jetpack

Per saltare

Per sparare
Per sparare con la frusta luminosa
Per abbandonare le mine

Seleziona le armi.

si ringrazia ALEX - TO

Con lo spara a tendina libererete lo scher mo dai nemici volanti

Le stelline fanno un bell'effetto ma rendono Turrican invulnerabile per un certo periodo di tempo.

COMMENTO & VOTO

BONO

Quando Random ha depositato sul palmo della mia mano la scatola ancora incellophanata di *Turrican*, mi sono sentito pervaso da una sensazione indescrivibile. Su Amy era il mio gioco preferito (insieme al suo seguito), e perciò mi attendevo molto da questa conversione. Beh, non sono rimasto pienamente soddisfatto. La grafica non è la stessa (è inferiore), è stato aumentato considerevolmente il tasso di difficoltà (avrei preferito una riduzione delle vite bonus) e il sistema di controllo impaccia un po'.

Ci tengo a precisarlo: questo è un Gran Gioco, ma ha perso un poco del suo fascino originale, tutto qui. Il sonoro, di per contro, lavora bene con molte musiche di Chris Huelsbeck (il mio idolo!) riarrangiate.

Mi aspettavo di più, ecco tutto.

89%

NOTA AI "GIAPPONESI"

Voi pensavate forse che la vostra console "Made in Japan" fosse totalmente compatibile con quella europea e americana? ILLUSI!!!! Non è vero! Infatti provando *Turrican* su console giapponesi (perfettamente funzionanti) e non si carica, su quelle europee invece sì! Misteri della compatibilità.

SF SUPER FAMICOM

Super Ghouls'n'Ghost

Con lo scudo e l'armatura d'oro sarà ben difficile che uno zombie e un lupo potranno disturbare più di tanto il nostro eroe.

Ecco l'armatura verde! Indossandola non soli si sarà più protetti dagli attacchi nemici, ma le armi saranno più letali. Bella lì!!!

L'armatura verde può rivelarsi una fantastica protezione, ma quella d'oro è di gran lunga migliore!

Per il potere di Pirillo che la distruzione distrugga i miei nemici! Carino il dragone sacro vero?

Dopo *Ghosts'n'Goblins*, dopo *Ghouls'n'Ghost*, ecco finalmente *Super Ghouls'n'Ghost* (chiamato anche *Arthur's Quest*), terzo della serie, sviluppato esclusivamente per Super Famicom dai programmatori della CAPCOM (non esiste infatti il coin-op!). Durante una superba introduzione del gioco, il nostro sfortunato Sir Arthur si fa rapire, ancora una volta, la sua cara principessa da un demone alato tutto di rosso vestito (è la terza volta! Chiamala sfortuna!). Naturalmente, ascoltando la sola voce del suo cuore, il nostro coraggioso amico riveste la sua leggendaria armatura di ferro, raccoglie la sua vecchia lancia e corre disperatamente verso la sua dulcinea. Come al solito, cercheranno di fermarlo orde di mostri vari (zombi, spiriti, fantasmi, lupi, ecc.) e trappole mortali (onde gigantesche, valanghe di neve, tagliole nei cofani,ecc.). Il nostro valoroso cavaliere deve però superare 7 lunghissimi livelli prima di raggiungere il solito maledetto, rompiscatole, prepotente demone (ma chi si crede di essere quel mucchio di pelo rosso con le ali?!?) che tiene in ostaggio la sua bella. Per aiutarlo nell'impresa, sono state aggiunte nuove armi (arco e boomerang) che possono essere potenziate indossando un'armatura di colore verde trovata nei cofani che sorgono dal suolo. Se questa non basta per ripulire lo schermo da quella marmaglia di mostri, si può anche indossare un'armatura d'oro (quella *Ghouls'n'Ghosts* per intenderci) che permette di concentrarsi e sferrare così superattacchi al nemico, diversi a secondo dell'arma usata.

Il nostro Arthur è davvero nei pasticci! In mutande è davvero difficile sopravvire in un mondo tanto pericoloso.

NUOVA MODA AUTUNNO INVERNO

Arthur in bermuda

Vi piacciono i mie boxer pallini rossi? Sono firmati da. Valentino.

Arthur con l'armatura blu

Saltare! Correre! Saltare! Pfiuuuu! Ma chi me le fa fare tutte queste acrobazie?

Arthur con l'armatura verde

Eh! Eh! Adesso non si scherza più. E beccati questo missile!

Arthur con l'armatura d'oro

A me la sacra armatura d'oroooo! (vi ricorda qualcosa?).

Arthur trasformato in bebe

Ueeh! Ueeh! Cugiate aete isto il mio biberon! Ueeh! Ueeh!

Il Grifone del primo livello è stato sconfitto! Come ve la caverete sul vascello fantasma? Di certo non potrete chiedere consigli allo spirito che vuole farvi la pelle!

DUPONT

COMMENTO & VOTO

Anche se lo scenario del gioco rimane abbastanza classico, la realizzazione di questa cartuccia è un modello di perfezione. La CAPCOM, esperta in questi tipi di giochi, ha finalmente mostrato di che cosa è veramente capace il Super Famicom. La ricchezza dei colori, i numerosi effetti zoom, le fantastiche rotazioni dello schermo (nel quarto livello!), la bellezza di certe schermate (il galeone che affonda, la neve che cade!), l'incredibile dimensione di certi sprite,le musiche sensazionali, fanno di questo gioco il numero 1 (Parola di Dan "Dupont" Peterson, NdR) in assoluto. Un solo rimprovero però: il gioco rallenta un po' quando compaiono troppi sprite "complessi" sullo schermo. Ah! Dimenticavo. Ora Arturo è diventato un vero e proprio atleta capace di eseguire doppi salti che si rivelano indispensabili in certi passaggi del gioco per poter progredire.Da non perdere!

POWER GAME

95%

"Se il pendolo di Facault era come questo, adesso capisco perché non esiste più l'Ordine dei Templari..."

Una carrucola che può portare lontano, ma anche verso un pericolo più grande...

si ringrazia ALEX - TO

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Ghouls'n'Ghosts
Casa	Capcom
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Si
Livelli di Difficoltà	4

PIATTAFORME

Possiamo tranquillamente dire che questo livello è letteralmente infuocato... attenti a quell'orco!

Neve e pendii scoscesi, Tomba riuscirebbe sicuramente a cavarsela anche in questa situazione!

ARMI

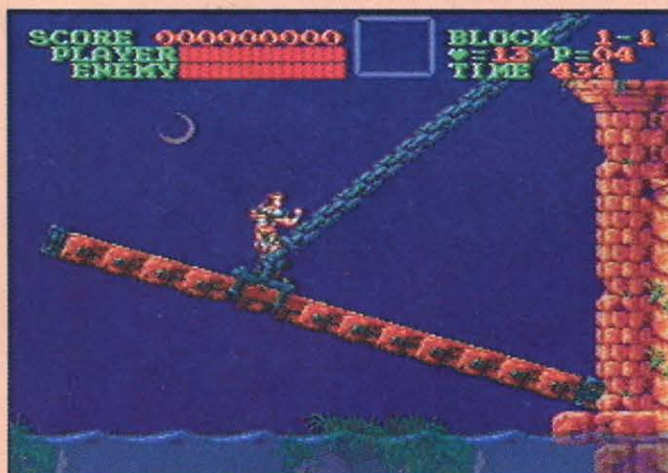
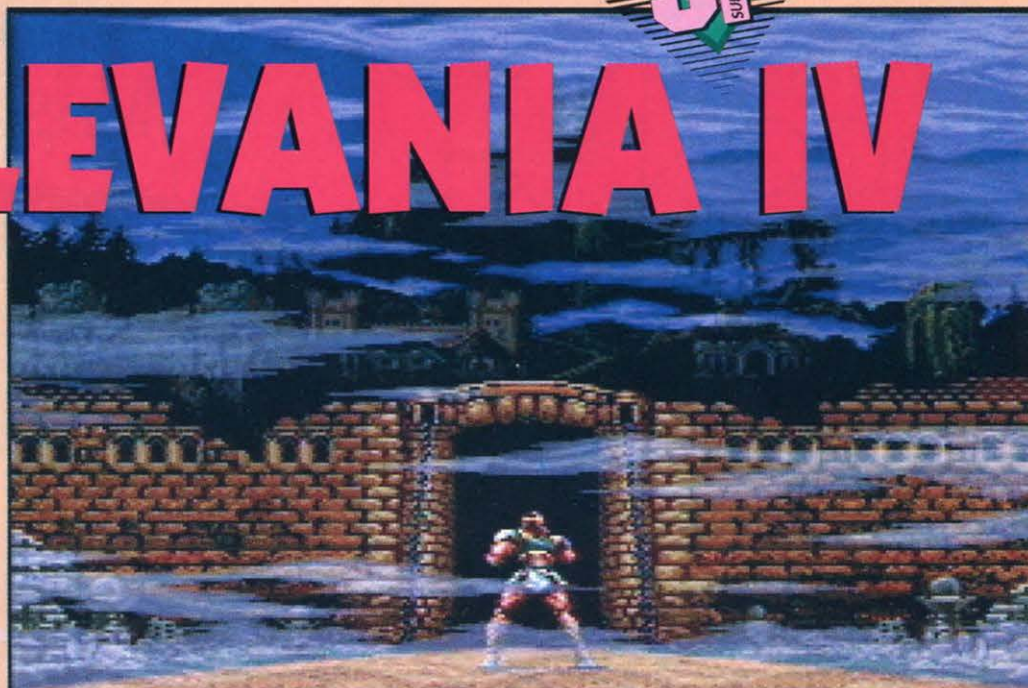
Armatura blu	Armatura verde	Armatura d'oro
La lancia	La lancia infuocata	I fulmini
I coltelli	I coltelli laser	Il dragone sacro
Le frecce	I missili autoguidati	L'incantesimo scopri-cofani
La torcia d'acqua	La fontana d'acqua	La protezione (3 palle che girano)
I coltelli-boomerang	I coltelli magici	Il grande soffio
La falce	La falce magica	Il tornado
L'ascia	La doppia ascia	L'esplosione magica.

Si ringrazia la Newel per aver fornito la cartuccia

ENTRA
IN GIOCO
CON.....
SEGA™
Master System™
XENON 2
MEGABLAST
THE BITMAP BROTHERS
IMAGE WORKS
Salta a bordo del Megablaster - la tua potente astronave dotata di una potenza di fuoco micidiale e di un inattaccabile scudo - e parti alla riscossa! Dai una severa lezione agli alieni più giganteschi e mostruosi nei quali ti sia mai capitato di imbatterti!
TOYS
LEADER
© 1991 MIRRORSOFT LTD. © 1989 THE BITMAP BROTHERS. ALL RIGHTS RESERVED. IMAGEWORKS IS A BRANDNAME OF MIRRORSOFT LTD. SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II AND MEGA DRIVE WITH MASTER SYSTEM CONVERTER.
CADARIO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

SF SUPER FAMICOM

CASTLEVANIA IV

All'inizio ci fu *Castelvania*, dopo venne *Simon's Quest* (ovvero *Castelvania II*), e infine *Dracula's Curse* (*Castelvania III*). La storia potrebbe fermarsi qui. E invece no! La Konami ha deciso che Dracula doveva tornare e farsi picchiare (ma chi glielo fa fare!). E cosi nacque *Castelvania IV* (il titolo originale tradotto dal giapponese sarebbe *L'antro indemoniato di Dracula*). Il nostro caro conte Dracula, il quale si sta godendo un riposo "ben" meritato nella sua tomba, viene risvegliato una notte di tempesta quando un fulmine gli spacca la dolce, fredda casuccia e si dice: "'orca miseria! E adesso dove dormo?". Il conte pipistrello si fa allora subito costruire un castello e ne approfitta per spargere nuovamente il male nella contea. Ma c'è qualcuno che non è contento e la famiglia Belmont, da secoli famosa cacciatrice di vampiri, decide di mandare ancora una volta un suo rappresentante per dare una ripulitina a tutto 'sto casino. Armato di una semplice frusta dovrete superare 11 lunghissimi livelli popolati da vari mostri (zombi, fantasmi, ectoplasmi, spiriti, pipistrelli, scheletri, ...), superare trappole mortali e gridare ogni tanto: "Io Tarzan, ooooioioiooo" dondolandovi appeso alla vostra frustra (ecco un'innovazione interessante!). Come al solito, il gioco è pieno di bonus nascosti nei candelabri (a volte anche in certe pareti) che possono: aggiungervi un'arma da lancio (coltello, ascia,...) o darvi munizioni supplementari (cuori!), allungare la vostra frusta o aumentarne la potenza e, molto raramente, mollare delle coscie di tacchino che vi ridanno energia.

CASTELVIAMOCI!

 Allunga la vostra frusta e la trasforma in catena.

 Incrementa la vostra riserva di munizioni di una unità.

 Vale 5 cuori piccoli.

 Danno punti

 Con questo bonus la frusta infligge il doppio di danni al nemico...

 ... e con questo gliene infliggete il triplo.

 Distrugge tutti i nemici presenti nello schermo.

 Rende invincibili per qualche secondo.

 Ridà un po' di energia.

 Ripristina quasi tutta l'energia.

 Regala una vita.

 Bisogna prenderla per andare al prossimo livello.

DUPONT

COMMENTO & VOTO

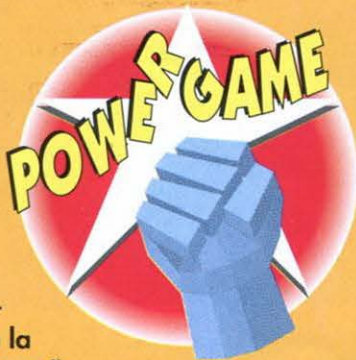
Occhei! Occhei! Ve lo concedo! All'inizio la grafica "splatter" del gioco è un po' bruttina e confusa però migliora molto nelle schermate successive. I livelli sono lunghi e la strada, che conduce al castello dove si è nascosto Dracula è a dir poco tortuosa. Il nostro eroe risponde bene ai comandi e la sua frusta è semplicemente incredibile! Se tenete premuto il pulsante e muovete il joypad potete fargli eseguire qualsiasi movimento e così colpire ogni cosa che entra nel raggio di copertura della frusta. E se vi scappa qualcuno perché è troppo distante, basta usare un arma da lancio e "ZAC!" non se ne parla più. Naturalmente, sono presenti numerosi effetti speciali come: rotazioni, zoom, e "l'effetto tubo" (indescrivibile ma meraviglioso, guardate la foto!!); è dotato di un sonoro "horror" degno dei film di Clive Barker e di boss di fine livello dalle dimensioni impressionanti. Se poi vi dico che il gioco usa un sistema di password semplice e breve, scommetto che siete già in strada per andarlo a comprare. E fate bene, perché ***Castelvania IV*** non vi deluderà.

POWER GAME

93%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Castelvania IV
Casa	Konami
Distribuzione	Importazione
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti o Password
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME

MA, TI TIRO UNA CENTRA!

I coltelli. Molto rapidi e a lungo raggio.

La croce-boomerang. Lenta ma colpisce 2 volte.

L'ascia. Potente ma lenta, ha una traiettoria parabolica.

L'acqua santa. Potente ma a corto raggio, ha, come l'ascia, una traiettoria parabolica.

L'orologio. Ferma tutti i mostri per alcuni secondi, consuma cinque cuori, ma è molto utile per i boss di fine livello!

SOTTO CONTROLLO

Grandi Giochi
a piccoli prezzi

Tutti i prezzi sono IVA inclusa

GAME BOY
L. 155.000

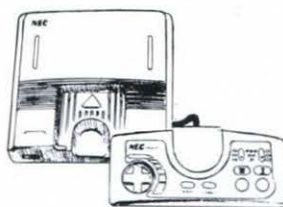
GAME GEAR
L. 295.000

PC ENGINE CORE GRAPHIX
L. 285.000

NINTENDO SUPER FAMICON
L. 510.000

SEGA MEGA DRIVE
L. 295.000

NEO GEO
L. 750.000

PC ENGINE GT
L. 645.000

PC ENGINE SUPER GRAPHIX
L. 310.000

COMPACT DISK PER PC ENGINE
L. 750.000

Sono disponibili centinaia di titoli.
Tutti gli accessori per consolle.
Arrivi settimanali. Importazione diretta.

Sono inoltre disponibili:
Telefax - Telefoni cellulari - Stampanti - Prodotti Genius - Accessoristica varia - Computers worker.

Per qualsiasi vostra esigenza contattate i nostri punti vendita:

GI.BIT. Computer
via A. Visconti, 78
22053 Lecco (CO)
tel. 0341/286241-282269
fax 0341/283128

031 Computer
viale Masia, 16/18
22100 Como
tel. 031/571384
fax 031/571384

Cercasi Rivenditori
per zone libere

Naturalmente tutto a prezzi GI.BIT.

Banca Dati tel.031/421391

Computer

BECCA

COMMENTO & VOTO

Davvero un ottimo prodotto, che grazie anche ad una buona serie di pregevoli sequenze animate riesce a ricreare l'atmosfera di un vero match di hockey su ghiaccio. È inutile continuare a lamentarsi delle dimensioni del Gameboy, lo schermo è quello che è. Pur essendo difficile vedere il disco, cosa che vi farà dannare quando sbaglierete un gol sotto porta, è senza dubbio un ottimo gioco, a livello della prima versione per NES.

GB GAMEBOY

89%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Blades of Steel
Casa	Konami
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1-2
Continua	no
Livelli di Difficoltà	3

SIMULAZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il giocatore in 8 direzioni. Serve anche per il portiere

Per tirare

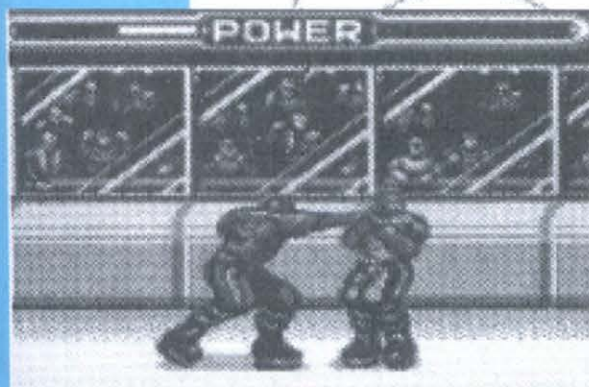
Per passare in attacco e per selezionare il giocatore più vicino al disco in difesa.

BLADES OF STEEL

Riuscirà la Konami a rendere tutta l'azione, la frenesia e la spettacolarità di una partita di hockey sul portatile Nintendo? Con l'arrivo dell'inverno ben presto gli appassionati ricominceranno a riempire le piste di pattinaggio su ghiaccio e a seguire il campionato di hockey. Per chi non ha mai messo i pattini ai piedi o teme il terribile gelo invernale c'è sempre comunque la possibilità di emulare i propri beniamini di questo sport standosene a casa al calduccio: la Electronic Arts e ora la Konami ce ne hanno dato due ottimi esempi, la prima col magnifico *EA Hockey*, mentre la seconda lanciando recentemente sul mercato *Blades of Steel*, un gioco che ha tutte le carte in regola per non sfigurare.

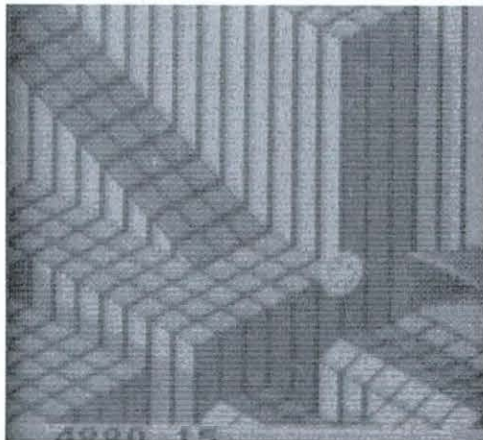
Blades of Steel vi permette innanzitutto di scegliere se fare un po' di pratica, disputare una partita amichevole o addirittura le fasi finali (i play-off) del campionato americano NHL.

La pratica consiste nel cimentarsi nei calci di rigore, molto divertenti, o in una delle tante risse che dovrete affrontare nel corso di ogni vero incontro. Questa è una delle fasi più carine e divertenti di questo prodotto, anche se è un po' troppo facile. Fare una partita amichevole è senz'altro la cosa migliore per chi vuole entrare subito nel vivo: una volta scelta la difficoltà fra tre diversi livelli disponibili, si assiste a una breve presentazione dell'incontro, dopodiché si è finalmente pronti per l'ingaggio. La prima cosa che colpisce della sezione di gioco è la fluidità degli sprite dei giocatori: pur essendo piuttosto piccoli, il loro movimento è stato molto ben riprodotto e il controllo è facile e immediato. Date le scarse dimensioni del suo sprite, talvolta risulta arduo riuscire a scorgere il "puck", ma lo scrolling orizzontale in questo caso aiuta molto a individuare la sua posizione. La giocabilità è davvero ottima e la non eccessiva difficoltà del livello più facile non fa che aiutare il giocatore a entrare in partita.

Oh-Oh! Qui le cose si mettono male! Il nostro giocatore sembra accusare il gancio sinistro dell'avversario.

MARBLE MADNESS

Marble Madness è un gioco che risale al 1984. Presumo che molti di voi lo conosceranno già, ciò nonostante una breve spiegazione non guasta. Lo scopo del gioco è di guidare una biglia di ferro attraverso una serie di labirinti tridimensionali visti in prospettiva isometrica fino a un traguardo. I percorsi sono ricavati all'interno di strane costruzioni geometriche con saliscendi, corridoi, catapulte, scivoli, imbuti e altre diavolerie. Questo strano mondo è popolato da fastidiosi animaletti come i Marble Muncher, che saltano a ventosa sulla biglia e se la pappano in un solo boccone, o le amebe di acido che la sciolgono al semplice contatto.

Marble Madness può anche essere giocato in due: ciascun giocatore guida una biglia di colore diverso e deve farle tagliare il traguardo prima di quella dell'avversaria, ricorrendo anche a mezzi non decoubertiani, come cercare di spingere la pallina dell'avversario nel vuoto o farle imboccare strade sbagliate.

I percorsi (che sono 5 in totale) possono avere più di una strada per il traguardo, in genere una più veloce ma difficile, una più lunga ma un po' più facile. Ogni percorso deve essere portato a termine in un tempo limite, che è di 60 secondi nel primo livello e poi varia a seconda del tempo fatto nel livello precedente. Più secondi vi restano quando taglierete il traguardo, più ne avrete alla partenza del successivo.

RICAL

COMMENTO & VOTO

Graficamente, la Mindscape ha fatto un ottimo lavoro. Forse però l'idea di mettere *Marble Madness* su Gameboy è troppo ambiziosa. Il problema è che le ombre invece di evidenziare il paesaggio lo nascondono e a volte non si capisce dove bisogna andare. Il joypad funziona a meraviglia, ma, purtroppo, non è il comando adatto per questo gioco e alla fine risulta frustrante. 5 livelli poi sono troppo pochi. Il modo a 2 giocatori è però un vero spasso.

78%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Marble Madness
Casa	Mindscape
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1-2
Continua	no
Livelli	5

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per dirigere la biglia

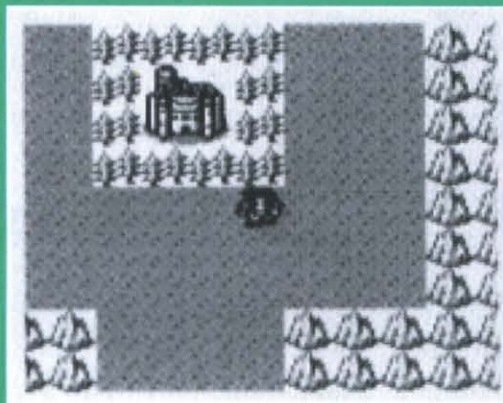
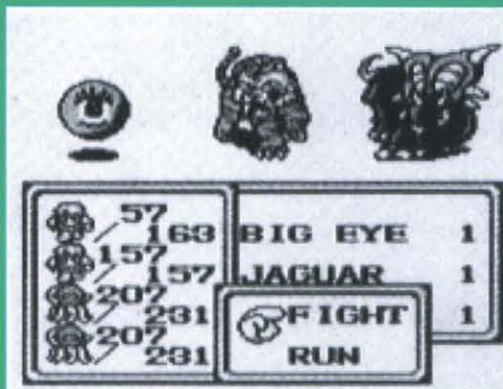
Per accelerare la biglia

Come il tasto A

Per mettere in pausa

The Final Fantasy Legend

POWER GAME

" Ci fu un tempo in cui uomini, mostri e mutanti camminavano insieme. Quello era il tempo del mistero delle torri.
I mistici segreti, e ciò che di più oscuro esse celavano era a conoscenza di pochi eletti, e costoro ben si guardavano dal permettere ad altri, di qualsiasi razza essi fossero, di venire a contatto con i loro segreti.
Cosa attendeva gli ignari eroi che volevano violare il segreto delle torri nessuno lo sapeva. "Il Paradiso!" dicevano in molti. "Una morte Orribile" commentavano mestamente altri. "Infinite ricchezze!" rispondevano i più avidi.
Solo i più coraggiosi adirono entrati, e nessuno ne fece più fatto ritorno.
Oh caro se tu mi amassi! Ma no, ma no che non ti amasso!"
- da "Non Posso Vivere senza di te.", Cucciolo Triste '72, 12 - 43.
Final Fantasy Legend è uno dei primi GdR ha raggiungere il Gameboy (presto arriverà anche *Ultima - Runes of Virtue*), e rivela un aspetto di questo aggeggillo finora sottovalutato.
Lo schema di gioco è tipico di questo genere. Un party formato da diversi membri, armi e armature con cui equipaggiarsi, enigmi da risolver, mostri da sconfiggere e tesori da scoprire. "Tutto qui?" direte voi. Già, tutto qui. Ma vi sembra davvero tanto poco?
Innanzi tutto, la possibilità di formare un gruppo con tanto di scheletri, zombi, goblin, e dragoni è, nello stesso momento, diversa e accattivante, in più aggiungete enigmi intriganti e armi non proprio convenzionali, come mitra e missili, e avrete la giusta idea di quello che *Final Fantasy Legend* rappresenta per tutti i possessori di Game boy appassionati di Giochi di Ruolo.

RANDOM

COMMENTO & VOTO

Forse tra non molto verrà superato da altri giochilli, non si può mai sapere, ma comunque a tutt'oggi *Final Fantasy Legend* rimane il miglior gioco di ruolo in assoluto per il piccolo di casa Nintendo. Un sacco di locazioni da esplorare, miriadi di mostri da sconfiggere, enigmi e situazioni da risolvere a non finire. Non c'è dubbio che se vi piace il genere difficilmente vi allontanerete da *FFL* prima di un mesetto. Se non avete problemi di pile correte a comprarlo!

GB GAMEBOY

93%

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Final Fantasy Legend
Casa	Square
Distribuzione	XX
N°Giocatori	1
Continua	Password
Livello di Difficoltà	Alto

GIOCO DI RUOLO

SOTTO CONTROLLO

MEGA MENATACHI DI SPADA FERISCE...

Le armi disponibili dagli impavidi eroi in *FL* variano dalle normali spade ai più sofisticati mitragliatori. Vediamo in dettaglio cosa vi aspetta...

La Spada è l'arma più usata ed efficace nei combattimenti corpo a corpo, è capace di infliggere danni elevati.

"Datemi un martello, uuh uhh, che cosa nei vuoi fare? Lo voglio dare in testa, uuh uuh, a quel mostro là!" (ogni commento è superfluo... NdR)

Il fioretto è un arma che non causa molti danni, poiché può essere solo di punta, ma in mano alle persone giuste sa rivelarsi letale...

Ottima arma devastatrice. Può tagliare in due qualsiasi nemico, anche i più coriacei.

Se i vostri personaggi non sono pratici nell'uso della frusta possono anche cavarsi un occhio da soli. Perciò, Occhio! Ahi!

Ecco un'arma davvero micidiale e un po' fuori luogo in un'ambientazione chiaramente Fantasy. Però sinché distrugge i nemici... "chi se ne frega!"

Tranquilli, non è *Operation Thunderbolt* su Gameboy, è l'ennesima arma non convenzionale di *Final Fantasy Legend*

Altra arma "a distanza" ma che non possiede le capacità di colpi multipli dei missili e dei mitra. Non è da sottovalutare comunque.

PAPERBOY

RICAL

COMMENTO & VOTO

Paperboy è uno di quei giochi che hanno fatto la storia dei videogiochi. La grafica è buona, ma soprattutto funzionale. Il sonoro è OK, ma niente di speciale e gli effetti sonori sono simpaticissimi (soprattutto il rumore di vetri rotti). Ma quello che conta è che è divertentissimo. La difficoltà è ben calibrata e la sfida crescente col passare dei giorni: vi ci vorrà un po' per riuscire a terminare una settimana di consegne. Il percorso d'addestramento poi è una piacevole aggiunta. Se vogliamo proprio stare a vedere, la grafica in 3D sfalsato crea a volte dei problemi nei passaggi stretti, ma sono problemi minori che non tolgono niente a questo gioco che consigliamo senza riserve ai possessori di Game Boy.

89%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Paperboy
Casa	Mindscape
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1-2
Continua	no
Livelli di Difficoltà	vari

AZIONE

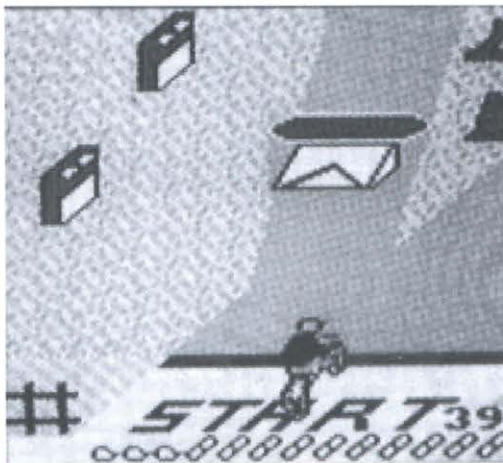
SOTTO CONTROLLO

Anche *Paperboy* è un coin-op Atari del 1984: per alcuni di noi semba veramente di ringiovanire. Mai avremmo pensato che un giorno avremmo giocato i nostri giochi preferiti su un apparecchietto piccolo come il Game Boy (tralascia questi patetici incisi, NdR). Paperboy, in USA, è il ragazzo che consegna i giornali a domicilio. A bordo della sua bicicletta fa il giro delle vie assegnategli, lanciando i giornali sullo zerbino davanti alla porta di casa. In *Paperboy* è proprio questo il vostro compito.
Ogni giorno della settimana dovete percorrere la stessa via consegnando i giornali agli abbonati (li riconoscete dallo zerbino bianco) e facendo dispetti ai non-abbonati (hanno lo zerbino nero), come tirare i giornali nelle finestre rompendone i vetri. Se non consegnate un giornale a un abbonato questi cancellerà l'abbonamento, mentre se riuscite a fare un giro di consegne perfetto, il giorno dopo uno o più persone sottoscriveranno un nuovo abbonamento e avrete più consegne da fare.
Se la cosa vi sembra facile, sappiate che la via è frequentata dai personaggi più strani - fanatici dello skateboard, breakdancer, operai, e la Morte in persona (con tanto di falce) - che cercheranno di ostacolarvi facendovi cadere dalla bicicletta. Una caduta equivale a una vita persa (ne avete quattro in totale). Oltre a questi "ostacoli mobili" la via è piena zeppa di ostacoli fissi come alberi, pietre tombali (?), recinti, idranti antincendio e chi più ne ha più ne metta.
Una volta completato il giro di consegne (partite con 10 giornali e potete raccoglierne altri sulla strada), si possono gudagnare punti extra portando a termine il percorso d'addestramento. Dopo di che, finisce la giornata e si ricomincia da capo, ma con più ostacoli.

State andando a sbattere contro il maledetto skater. Date l'addio a una vita...

PERCORSO D'ADDESTRAMENTO

Una volta portato a termine il giro di consegne, si attraversa la strada e ci si trova all'interno di un percorso ad ostacoli. Qui si può incrementare il proprio punteggio sia tagliando il traguardo che colpendo i bersagli collocati lungo il percorso. Avete 45 secondi per portare a termine il percorso d'addestramento. In basso a destra appare un timer che scandisce i secondi con un conto alla rovescia. I secondi rimasti alla fine del percorso verranno moltiplicati per 100 e il totale verrà aggiunto al vostro punteggio.

Il percorso d'addestramento: i bersagli rettangolari sulla sinistra valgono 300 punti.

PUNTI A GO GO

L'importante in *Paperboy* è consegnare i giornali agli abbonati (anche perché se non lo fate verrete licenziati). Ma non è l'unico modo per fare punti. A me, ad esempio, diverte un mucchio rompere le finestre di un non-abbonato.
Ecco come fare punti:

Lanciare un giornale nella cassetta della posta di un abbonato	750 punti
Lanciare un giornale sullo zerbino di un abbonato	300 punti
Rompere la finestra di un non-abbonato	300 punti
Colpire un cespuglio, una pietra tombale, un lampione o un bidone della spazzatura	300 punti
Colpire un bersaglio rotondo nel percorso d'addestramento	200 punti
Colpire un bersaglio rettangolare nel percorso d'addestramento	300 punti
Raccogliere un plico di giornali extra	50 punti

MEGA MAN

Aiuto! Il Dr. Wily è tornato! E questa volta è proprio incacchiato come una bestia. Infatti ha ristabilito l'ordine dei Robot Masters che tempo prima erano stati ridotti in marmellata metallica (un po' come le confetture della Santa Rosa). Quattro di questi - Ice Man, Cut Man, Electric Man e Fire Man - hanno preso il controllo della città, mentre altri quattro aiutano il professore a produrre dei Robot tanto potenti da poter distruggere il mondo intero. Però non tutto è perduto, infatti ecco che con un balzo felino Random si trasforma in Mega Man, l'unico in grado di debellare la minaccia del Dr. Willy.
Mega Man - Dr. Willy revenge è un gioco di piattaforme dove il giocatore (non Random) deve guidare l'eroe attraverso nove livelli differenti ambientati in altrettanti diversi labirinti, e alla fine di ognuno di esso si trova un Robot Master. All'inizio siete armati solo con un cannone al plasma, ma ogni volta che un Robot Master viene annientato entrate in possesso della sua arma, che potrà essere successivamente utilizzata nei livelli più avanzati. Durante il tragitto Mega Man potrà trovare anche degli oggetti più o meno utili che, se raccolti, gli permetteranno di aumentare la sua potenza di fuoco, recuperare l'energia o addirittura di ottenere una vita extra. Lo schermo è diviso in due parti. La parte superiore mostra l'area di gioco, mentre quella inferiore visualizza tutte quelle informazioni che possono servire durante il gioco, come l'energia e il numero di vite rimaste a disposizione. Cosa ne pensate? Che è un bel gioco? Beh, avete ragione, infatti *Mega Man* è uno di quei giochi che mi fa essere fiero di aver comprato il Game Boy, ma non illudetevi poiché finirlo sarà un'impresa molto, ma molto dura.

Attenzione alle lame rotanti, sono insidiose e indistruttibili.

si ringrazia ALEX COMPUTERS - TO

COMMENTO & VOTO

BIO MASSA

Mega Man - Dr. Wily revenge è molto difficile, ma completamente coinvolgente, e anche se all'inizio è naturale dire "cribbio che difficile" dopo averci giocato un po' e averci fatto su la mano verrà tanto naturale rispondere "però, che bello!". La grafica non è niente di speciale, ma il sonoro si adatta perfettamente alla situazione con delle musichette divertenti che insieme all'azione frenetica renderà ancora più brillante l'atmosfera del gioco. Non lasciatevi ingannare dalla sua difficoltà iniziale, poiché una volta che vi avrà preso non vi lascerà più andare e non sarete contenti fino a quando non lo avrete terminato!

GB GAMEBOY

83%

MEGA MENATA

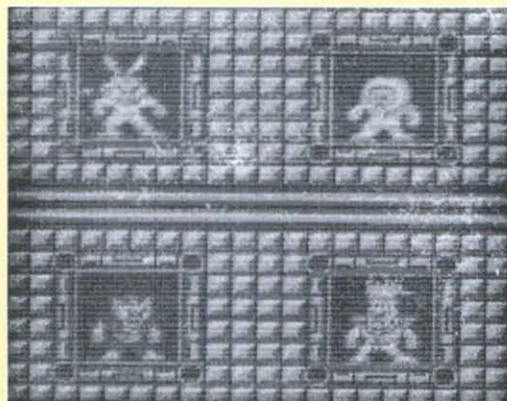
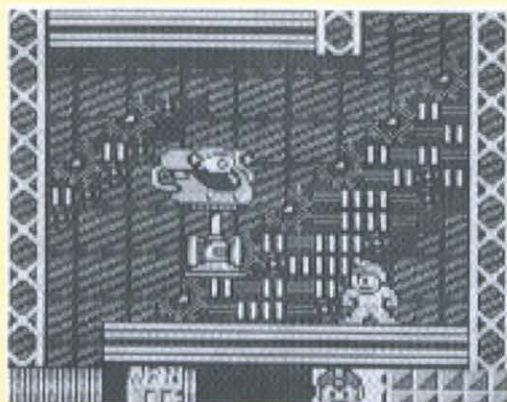
Non era possibile credere che ci fosse solo Mega man sulla faccia della terra, infatti ecco la lista dei suoi fratellini che, inviperiti perché lui non ha voluto dividere con loro i suoi tortellini, hanno deciso di trasformarlo in frittata. (Questa sì che è ironia alla Morace! NdR)

Ice Man - L'uomo venuto dal polo. Un solo suo sguardo vi trasformerà in un mottarello, o in un cornetto se preferite.

Electric Man - Ma lo sapete quante gente muore ogni anno per incidenti elettrici? Beh, lui di sicuro non lo sa!

Cut Man - Ex redattore della rivista "Taglio e cucito", ha deciso, dopo essere stato licenziato dal tirannico direttore (notate similitudini? NdR), di fare il cattivo. Peggio per lui, il crimine non paga! (certo, ma neanche il nostro direttore lo fa! NdR)

Fire Man - Pare che provenga dalla terra del fuoco, ma non si capisce cosa c'entri con il suo soprannome!

Gli altri 4 fratelli sono gli stessi presenti in *Mega Man 2*, cioè Quick Man, Heat Man, Boubble Man e Flash Man, per cui andate a leggervi la recensione a pag. 22.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Megaman
Casa	Capcom
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua	Password
Livello di Difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

WARBIRDS

E se quell'aeroplano uscisse dallo schermo?

MBF

COMMENTO & VOTO

Warbirds è un gioco eccellente: sembra di avere *Wings* tra le mani. La giocabilità è il suo punto di forza, potrete compiere qualsiasi acrobazia, senza incontrare alcun problema. Familiarizzare con i comandi non è difficile anche per me che non amo le simulazioni di volo. Le animazioni sono eccellenti grazie alle programmatrici, Susan Mc Bride e Melody Rondeau. La grafica è nitida e ben colorata, anche se una maggiore varietà di scenari sarebbe stata apprezzabile (che ne dite di un *Warbirds II*?). Il grado di difficoltà è proporzionale al livello scelto. Simpatiche le schermate digitalizzate al termine delle missioni.

86%

SCHEDA TECNICA

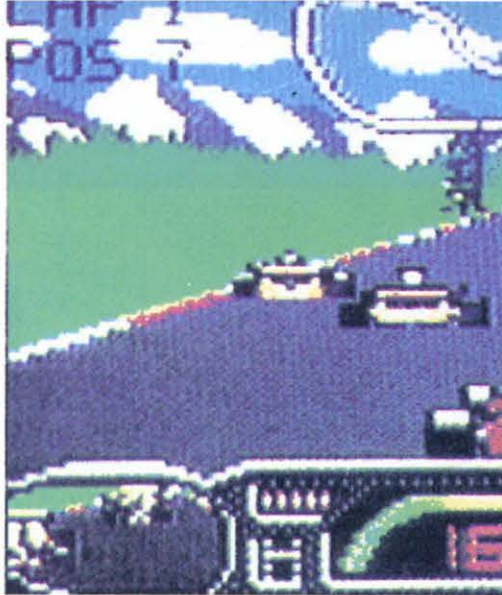
Titolo	Warbirds
Casa	ATARI
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	Da 1 a Infinite
Livello di Difficoltà	6

SIMULAZIONE

SOTTO CONTROLLO

B + up, down, left, right: viste laterali e posteriori

Fire, selezione opzione

Quello che a una lettura distratta può sembrare il titolo di un film pornografico costituisce, in realtà, uno dei giochi più riusciti per Lynx. Gli "uccelli da guerra" in questione sono dei fantastici aeroplani che si sfidano nei cieli.
La Prima Guerra Mondiale imperversa e tocca a voi superare tutte le missioni per diventare l'asso delle nuvole. È possibile duellare contro il mitico Barone Rosso, oppure attaccare intere squadriglie avversarie, connettendo invece due Lynx potrete combattere testa a testa e sfidare, il vostro compagno. Le opzioni possibili sono così numerose che non avrete nemmeno bisogno di un cheat mode: armi infinite o limitate, danni minimi o realistici, numero di vite variabile da meno a più infinito, collisioni facoltative con gli altri avversari, infine scegliere se privilegiare la sezione combattimento (arcade) o quella di volo (flight simulator).
È inoltre possibile avere una visione di gioco praticamente totale, a 360 gradi: cambiando visione (laterale, posteriore, anteriore) potrete infatti seguire le mosse del vostro avversario evitando così di essere attaccati di sorpresa. Ottima presentazione, grafica sempre all'altezza (anche se non molto varia), sonoro efficace e grande giocabilità: questo è *Warbirds*.

CHECK FLAG

Delusi da Prost? Non siete convinti che Capelli sia la risposta adatta alla Ferrari del '92? Montezemolo saprà ridare corpo al Team più blasonato di tutti i tempi? Sono tutte domande alle quali potremo dare risposta più in là quest'anno, per il momento accontentatevi di godervi il vostro Lynx.
Checkered Flag vi permette di sedervi ai comandi di una monoposto di Formula Uno. La struttura di gioco è molto simile a quella di *Pole Position*: la macchina è vista dal dietro e ciò permette di avere una visuale piuttosto ampia. Ma rispetto al mitico *Pole Position* qui possiamo scegliere fra ben 18 tracciati differenti, tre tipi di cambi (automatico, quattro o sette marce), modificare l'estetica dell'auto a proprio piacimento, stabilire il numero dei giri da percorrere, scegliere se correre in modo solitario o sfidando fino ad un massimo di nove avversari, fare pratica, gare singole o affrontare l'intera stagione. È addirittura possibile utilizzare una telecamera fissata sulle altre automobile per seguire la gara se voi l'avete già conclusa. Insomma, non manca nulla!

ERED

MBF

COMMENTO & VOTO

Checkered Flag è semplicemente galattico: grafica nitida e ben definita, sonoro cenobitico (ci sono anche frasi digitalizzate), anche se il punto di forza rimane la velocità. Il gioco è fluidissimo e non subisce alcun rallentamento anche quando sullo schermo ci sono diversi sprite. La giocabilità è ai massimi livelli, così come la longevità: vincere tutti e diciotto i GP non vi sarà affatto facile. Non perdetevi le scene di intermezzo, se completate la gara in modo accettabile verrete baciati da una stupenda californiana in costume, ma se vi siete comportati male... Non vi voglio rovinare la sorpresa.

LX LYNX

93%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Checkered Flag
Casa	ATARI
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	
Livello di Difficoltà	1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO

Ozione 1 - telecamera

Opzione 2 - durante la gara comunica il numero di giri mancanti

freno

acceleratore

HARD DRIVIN'

H*ard Drivin'* è la conversione dell'omonimo coin-op il cui scopo è completare una serie di acrobazie pazzesche nel tempo disponibile. Ponti interrotti, curve paraboliche, giro della morte, sarà veramente dura. Potete scegliere tra un'auto attrezzata con il cambio automatico o normale, ma visto l'alto livello di difficoltà vi consigliamo di cominciare con quello automatico. Dovrete fare il possibile per non uscire di pista o subirete dei rallentamenti. D'altra parte è preferibile perdere qualche secondo piuttosto che schiantarvi contro un'auto. In ogni caso potrete rivedere il vostro incidente al replay, come al bar. Il metodo di comandi non è dei più facili: se uscite di strada sarà duro ritrovare la pista. In effetti un'opzione di regolazione della sensibilità dei comandi non sarebbe stata male. Concludendo, la versione per Lynx è la conversione più simile al coin-op e batte ai punti tutte le altre (Megadrive, Amiga, ecc).

MBF

COMMENTO & VOTO

Se amate il gioco da bar, apprezzerete sicuramente la controparte su Lynx: le differenze fra le due versioni sono minime. Purtroppo permane il problema del bar, la giocabilità: farete non poca fatica a familiarizzare con i comandi. Particolarmente frustrante è il fatto che dovete andare piuttosto piano per non uscire di strada, ma così facendo verrete investiti dalle auto che arrivano alle spalle e che non potete vedere perché non ci sono specchietti retrovisori. *Hard Drivin'* è un buon gioco, ma se cercate un gioco di corsa che vi esalti, opterei per *Checkered Flag.*

LX LYNX

75%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Checkered Flag
Casa	ATARI
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	
Livello di Difficoltà	1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO

A + B: torna sulla strada velocemente

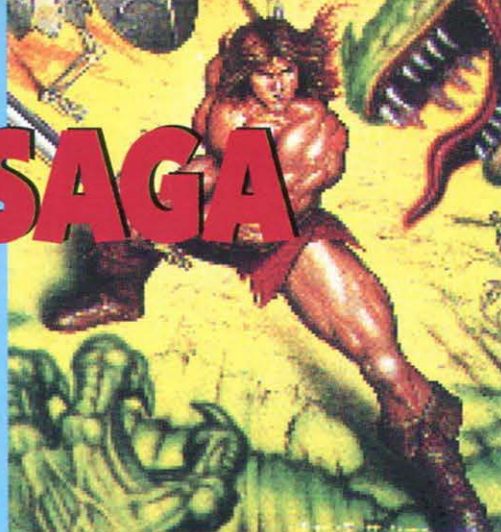
Ozione 1 - cambia marcia

Ozione 2 - retromarcia

accende la macchina, accelera, salta il replay

frena

RASTAN SAGA

Prendete un demone, un regno abbastanza pacifico, delle creature malvagie che vogliono conquistarlo, degli oggetti sparsi qua e là, la mamma di Pino e infine il solito guardiano di fine livello. Otterrete la trama di *Rastan Saga*. Ora prendete un uomo con il fisico di Arnold Schwarzenegger, fategli crescere un po' di capelli, vestitelo solo con delle mutande di vera pelle di daino e con degli stivali firmati Lacoste e otterrete Rastan. Questo è tutto quello che troverete in questo stupendo gioco per Game Gear dove il giocatore deve guidare il muscoloso eroe attraverso i più svariati livelli con lo scopo di liberare il suo regno. Ogni livello e suddiviso in tre parti. La prima è ambientata in mezzo al verde, la seconda all'interno di un castello e la terza nella sala del trono dove si trova il guardiano del livello. Lungo il tragitto occorre affrontare alcune creature, ma mentre per la maggior parte di esse basta un colpo ben assestato per farle fuori, altre necessitano di una buone dose di violenza per essere eliminate. Cominciate la partita armati solo di una spada, ma durante il tragitto è possibile trovare oltre a vari oggetti più o meno utili anche delle armi extra che pur avendo solo un effetto temporaneo, si riveleranno determinanti per il successo della missione. Naturalmente Rastan non è invulnerabile, infatti una piccola barra posta in alto sullo schermo mostra il suo stato di salute. Man mano che l'eroe subisce dei danni questa tende a colorarsi tutta di rosso e quando questo succede la partita termina Caldamente raccomandato a tutti i possessori di Game Gear, *Rastan Saga* riuscirà a divertire anche il meno violento dei videogiocatori.

COME T'AFFETTO IL TIPO

Durante il tragitto è possibile raccogliere alcune armi. Ecco una piccola descrizione di esse.

SPADA NORMALE: Comincia-te la partita con quest'arma. Non è molto potente ma usata nel modo giusto si rivela micidiale.

ASCIA DA GUERRA: Vale 200 punti, ha la stessa gittata della spada ma infligge più danno ai nemici.

PALLA CHIODATA: Vale 300 punti, ha la stessa potenza della spada ma colpisce più lontano.

SPADA INFUOCATA: Non vale niente ma è estremamente letale, inoltre consente di lanciare contro i nemici delle potenti sfere di fuoco. Peccato che non funzioni contro i guardiani di fine livello.

COMMENTO & VOTO

BIO MASSA

Rastan Saga è forse il più bel gioco in circolazione per GG. La grafica è ottimamente definita, l'animazione ultra fluida e gli effetti sonori rispecchiano fedelmente quelli originali. Se a tutto questo vengono aggiunti una grande quantità di livelli differenti si ottiene una miscela esplosiva per un gioco che rischia di diventare il titolo più riuscito per questa

82%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Rastan Saga
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	7
Livello di Difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Rastan.

Per mettere in pausa e visualizzare lo stato del giocatore.

Per usare la spada (o le altre armi)

Per saltare

OGGETTI, ITEMS, E ALTRO ANCORA

Il mondo di Rastan è pieno di oggetti, e ognuno di essi può essere recuperato solo uccidendo i nemici. Ringranziando Nippo per la traduzione dal manuale, ecco qui una panoramica di quello si può trovare nel gioco (tra parentesi c'è il valore in punti):

Scudo: (1000 Punti) Riduce a metà i danni che vengono inflitti al giocatore.

Mantello: (1500 Punti) Ha lo stesso effetto dello scudo.

Armatura: (2000 Punti) Vedi sopra.

Mezza Pozione: (1000 Punti) Restituisce 32 punti vita.

Pozione: (2000 Punti) Restituisce 64 punti vita.

Mezzo veleno: (10000 Punti) Toglie 8 punti vita.

Veleno: (20000 Punti) Toglie 16 punti vita.

Ariete: (1000 Punti) Restituisce tutta l'energia.

Diamanti: (1000, 2000 e 3000 Punti) c'è ne sono di diversi tipi e ognuno di essi ha un valore diverso.

Anello: (1500 Punti) Permette di colpire più velocemente.

Scettro: (2000 Punti) Aumenta il tempo a disposizione per l'utilizzo degli oggetti.

Collana: (1000 Punti) Aumenta il tempo a disposizione per l'utilizzo delle armi.

Pergamena: (0 Punti) Elimina tutti i nemici presenti nello schermo.

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K		699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA		900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA		1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA	Offerta	1.290.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	Offerta !!!	1.610.000
AMIGA 2000+GVP 52MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB SIMM	Offerta !!!	2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE
AMIGA 500 PLUS 1MB CHIP KICKSTART 2.0+JOYSTICK	New!!!	770.000

Monitor

COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC		639.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE		500.000
SAMTRON VGA 1024X768 COLORE	New!!!	550.000
MORSE 1024X768 0,28 DOT PICH	New!!!	650.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE		790.000
NEC 3FG 15"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		1.200.000
NEC 4FG 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		Chiedere
NEC 5FG 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		Chiedere

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price	59.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	New price	76.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA		260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	440.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	90.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	78.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS		470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM		530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS		765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM		890.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS		1.050.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.290.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.390.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM		399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!		450.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2		CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 52MB QUANTUM 11MS	Offerta	1.150.000
CON 105MB QUANTUM 11MS		1.500.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD		259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint		535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.100.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.899.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI		1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8		685.000
TAVOLETTA GRAFICA SUMMA SKETCH 2000 12X12		899.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1		149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER		249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		49.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 22MHZ+1MB DI MEMORIA		1.700.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882		2.990.000
AD SPEED ICD ACCELERATORE 14,2MHZ		450.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		169.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		349.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
DRIVE ESTERNO GVP/QTEC CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE CHINON NOSLIM		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 500 EPSON	New price	110.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		270.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2		65.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK		29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)		19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)		24.000
CANON ION RC260		1.450.000
PORTADISCHI POSSO 150 POSTI		40.000
PEN BRUSH OTTICA		198.000
COLORBUSTER PAL 16.000.000 DI COLORI 756X580		1.490.000
MOUSE HANDY COMPATIBILE AMIGA		45.000

COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 24AGHI 80 COLONNE	600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE	625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360	1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM !	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	470.000
STAR LC 200 24AGHI 80 COLONNE	600.000
STAR LC 200 COLORE 24AGHI	690.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE	635.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E	288.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	45.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.990.000
DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000

DIFFERENZA	MINITOWERcon led	+ 50.000
"	TOWER con led	+130.000
"	1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
"	2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
"	DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC	+120.000
"	VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
"	VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI**	+260.000
"	HARD DISK **52MB QUANTUM**	+ 60.000
"	HARD DISK **80MB QUANTUM**	+260.000
"	HARD DISK **105MB QUANTUM**	+386.000
"	HARD DISK **210MB QUANTUM**	+850.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC**
HARD DISK QUANTUM

SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

OFFERTE NATALIZIE

PC DESKTOP 286 16/21 SERIE"ECONOMY" CON HARD DISK 44MB
DRIVE 3,5 1.44MB,VGA 800X600,1MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME
L. 1.080.000

PC TOWER 386 33MHZ SERIE"ECONOMY"CON HARD DISK 44MB
DRIVE 3.5 1,44MB,VGA 1024X768,1MB,4 MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME
L.2.300.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III PC
L.620.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III AMIGA+PHOTON PAINT
L.530.000

CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A2000
L.890.000

CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A500
L.990.000

MODEM 2400 V21-V22-V23 VIDEOTEL
L.290.000

JOYSTICK CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO
39.000

GENLOCK ROCTEK A500
L.220.000

AMIGA 500 PLUS KICKSTART 2.0 +SCHEDA KICKSTART 1.2 O 1.3 PER
RENDERE L'AMIGA COMPATIBILE CON TUTTI I PROGRAMMI E GIOCHI
L.830.000

AMIGA 500 PLUS COME SOPRA+ESPANSIONE 1MB
PORTA LA MEMORIA TOTALE A 2MB CHIP RAM
L.960.000

SCHEDA IMPACT VISION 24 GVP,16.000.000 DI COLORI VISUALIZZABILI
FRAME GRABBER,GENLOCK,ANTIFLICKER ETC.
LA PERIFERICA FINALE PER IL DESKTOP VIDEO
TUTTO SU UNA SCHEDA PER A2000/3000
L.4.854.000

HARD CARD GVP52MB+2MB SIMM PER A2000
L.990.000

ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500PLUS
L.150.000

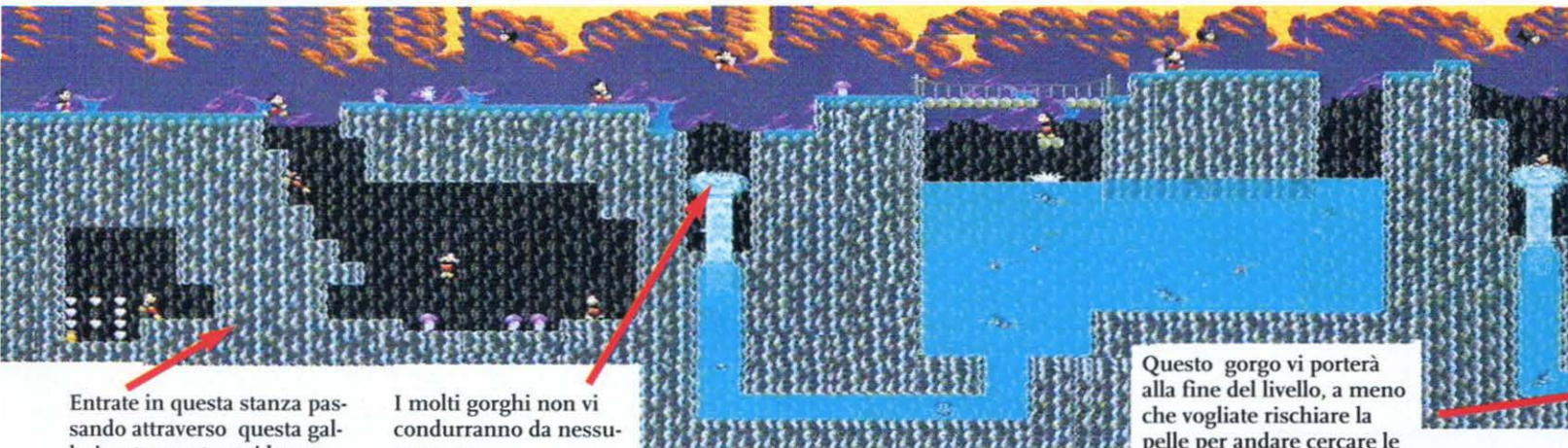
KICKSTART 2.0 PER AMIGA 500/2000
L.150.000

PORTA DISCHI 40POSTI CON CHIAVE
40P L.13.000 80P 18.000

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA C.C. 12516357 O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK:10PZ L.850 50PZ L.800 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 2000PZ L.570

Bentornati a Help!, l'unico inserto di trucchi di 22 pagine che fa davvero il suo mestiere. La mitica e premiata ditta Paolo Paglianti, Alex Pasetto & Nessun Altro, in queste pagine, è orgogliosa di presentarvi la seconda puntata delle strisce di Mickey Mouse **e** Mario Bros II**, vi insegna a guidare le auto telecomandate di** Super R. C. PRO-AM **su Gameboy, come battere i migliori tennisti del Famicom e infine apre un nuovo angolo dedicato al mondo dei GdR su console. A proposito, sapete perché non si può fare la foto ad Alex di profilo? Semplice, non ci starebbe il suo titanico naso...**

MICKEY MOUSE

LIVELLO 3-1

Entrate in questa stanza passando attraverso questa galleria e troverete vari bonus.

I molti gorghi non vi condurranno da nessuna parte.

Questo gorgo vi porterà alla fine del livello, a meno che vogliate rischiare la pelle per andare cercare le due stelle più avanti.

LIVELLO 3-2

Se prima vi rompevano i nemici, in questo livello, la cosa che deve preoccuparvi è dove mettete i piedi.

Se la corrente d'acqua raggiunge la sua massima altezza mentre topolino è giù, allora lo trascinerà fino all'inizio facendogli perdere preziosi punti vita.

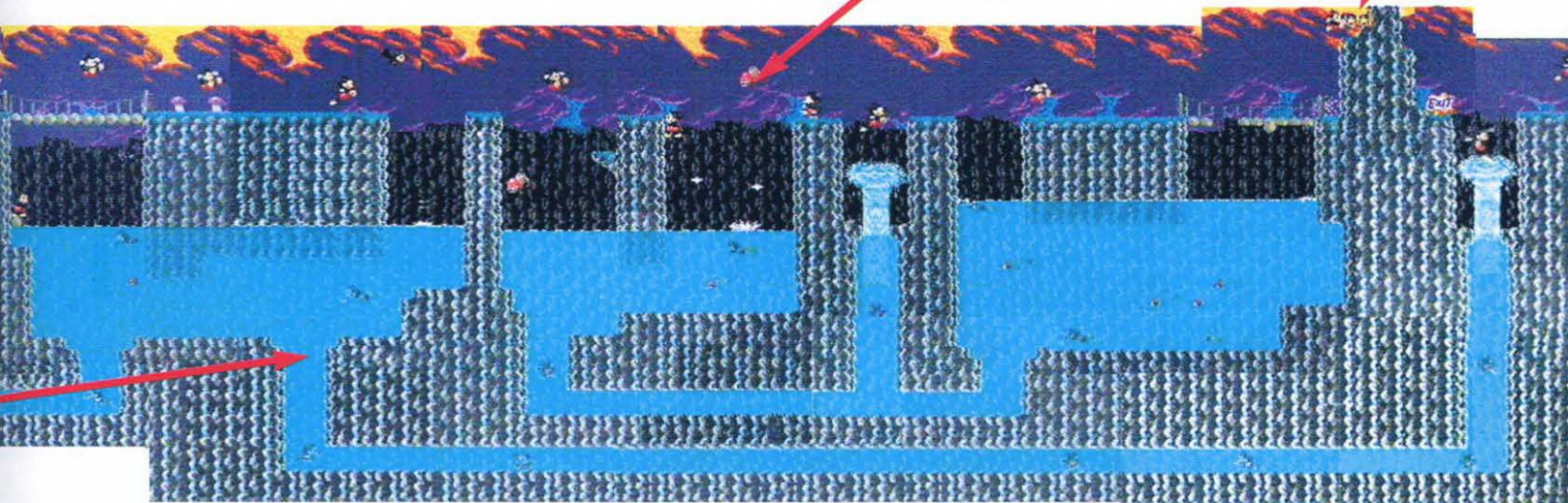
... e qua altre due.

Questo è senz'altro il livello più corto di questo mondo.

LIVELLO 3-3

MEGADRIVE MD

PARTE 2

Rimbalzate sul fungo se volete raggiungere le stelle.

Per attraversare questo burrone dovrete rimbalzare su i pesci volanti.

Qui non dovreste avere problemi ma non dimenticatevi di raccogliere il sacchetto di palline.

State attenti alle cascate d'acqua intermittenti che vorrebbero trascinarsi il povero topolino.

Eccone un altra ....

Velocità e tempismo sono gli ingredienti principali se volete riuscire a passare questa zona.

Questi pipistrelli sono l'ultima cosa che potrebbe impedirvi di raggiungere l'uscita.

IL GUARDIANO DI FINE LIVELLO

Rimanete sulla sinistra dello schermo e aspettate che gli uomini-rana saltino e, mentre sta per atterrare il primo, saltategli in testa e schiacciatelo. Ripetete l'operazione ancora cinque volte e questo boss vi sembrerà acqua passata! (mi sembra propio il caso di dirlo! Ah! Ah!).

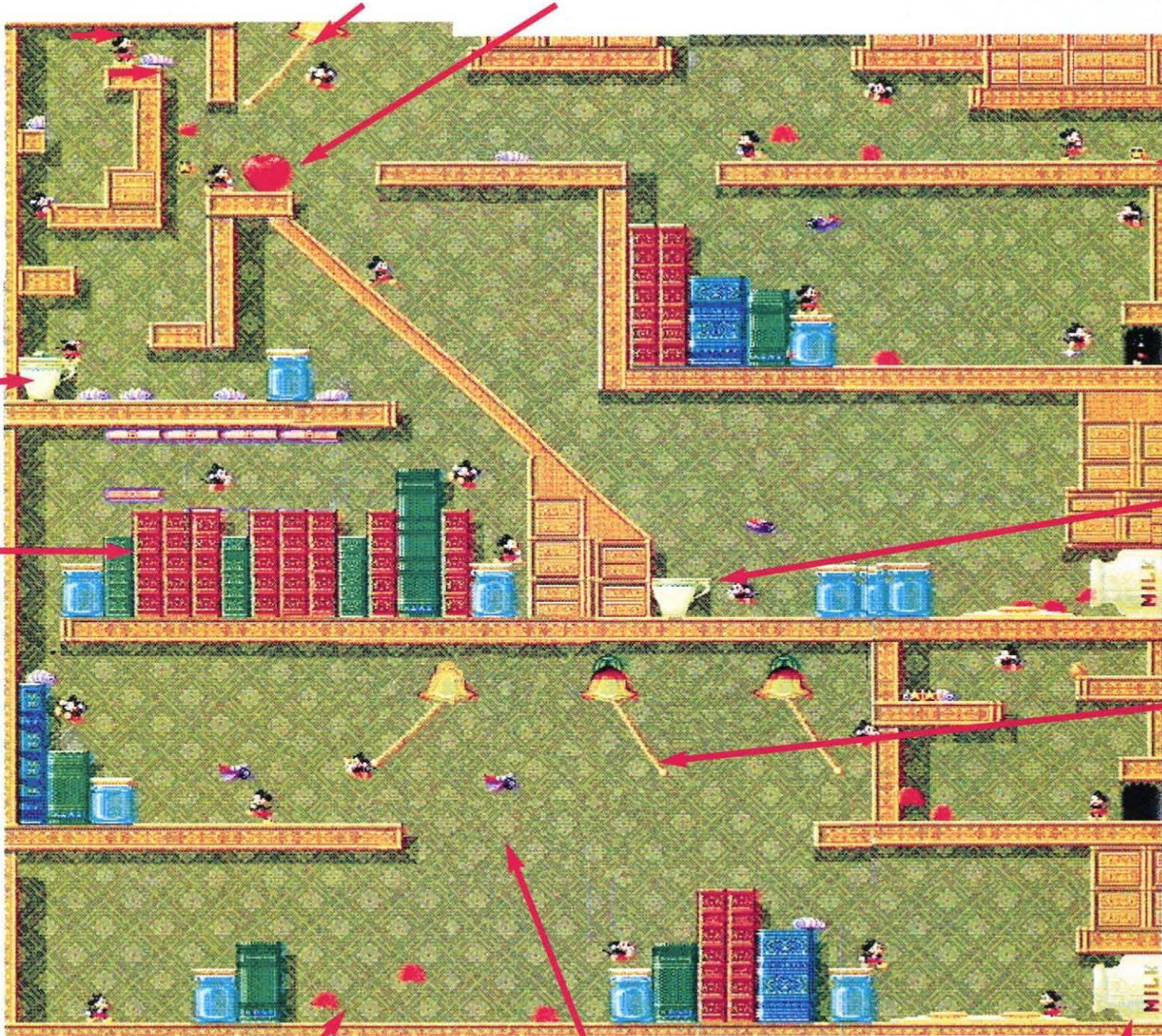
MICKEY MOUSE

LIVELLO 4-1

Usate questa liana per passare dall'altra parte e andare a cercare i vari bonus.

Evitate questa mela gigante e entrate nella bottiglia di latte. Questa è l'ultima sezione del livello alla fine del quale affronterete il cattivo di turno.

Entrate in questa tazza di tè, troverete delle mele e dei diamanti, ma state attenti ai cubettini di zucchero (è risaputo che troppo zucchero fa male alla salute!).

State attenti a questi libri (probabilmente censurati!) che vi vogliono ridurre a forma di sottiletta Kraft.

Come vedete, questa è la libreria di un gigante, e i vostri nemici più pericolosi sono gli "A"-saltatori (Ah! Ah! Questa si che è buona! Gli assaltatori! Ah! Ah! Ah!) (Dio mio...NdR). Come vedete, questa è la libreria di un gigante, e i vostri nemici più pericolosi sono gli "A"-saltatori (Ah! Ah! Questa si che è buona! Gli assaltatori! Ah! Ah! Ah!) (Dio mio...NdR).

Il tetto è bloccato finché ...

... non entrate in questa bottiglia di latte e andate a cercare la gemma verde.

Gli unici nemici pericolosi sono questi delfini di gelatina.

Il tempismo è importante se non volete mancare una piattaforma.

LIVELLO 5-1

Potete andare a cercare la stella ....se vi va di lottare contro l' "A"-saltatore (Ah! Ah! Mi fa sempre ridere!) (come no! NdR).

Entrate qua....

Tuffatevi nella tazza e troverete altri bonus.

Saltate sulla liana (la luce si spegnerà) e state attenti agli aerei (finché rimanete sulle liane, siete invincibile).

...e arriverete in questa stanza piena zeppa di bonus.

IL GUARDIANO DI FINE LIVELLO

Non è molto difficile ma al nostro amico piace fare le finte. Rimanete sulla piattaforma centrale e quando lo vedete uscire dal latte, saltategli subito in testa. Non resisterà molto a questo maltrattamento.

Ancora qualche pipistrello e avete finito questa sezione.

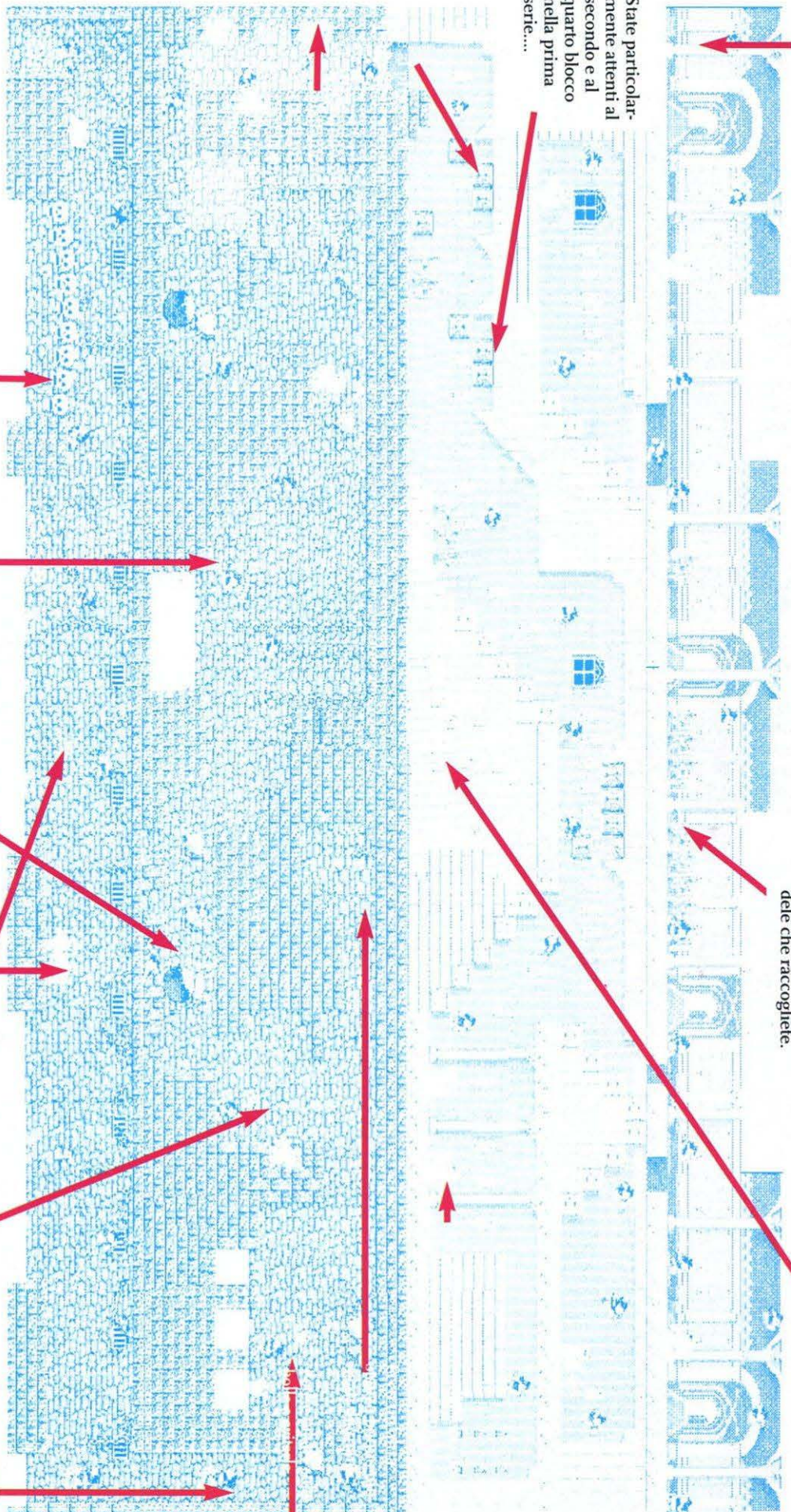
Attenti! Dopo questa vertiginosa discesa, saltate sopra la piscina e raccogliete la stella.

Nascondetevi in questi buchi per evitare la palla.

Qui, la giusta scelta di tempo è la chiave del successo!

Queste piattaforme si usano una volta sola!

Rimanete sempre sulla sinistra e saltate fuori della piattaforma appena possibile.

Benvenuti nell'ultimo livello di questo gioco.

State particolarmente attenti al secondo e al quarto blocco nella prima serie....

Gli oggetti da lanciare questa volta sono le candele che raccogliete.

Per scoprire quale statua è viva, guardategli gli occhi.

MICKEY MOUSE

IL GUARDIANO DI FINE LIVELLO

Il più difficile, ma una volta imparato il trucco, dovrete riuscire a distruggerlo.
Potete colpirlo solo quando ha appena dato (nel vuoto o no) un colpo. Per questo, piazzatevi lontano da lui. Vi salterà addosso. Rimanete fermo davanti al suo probabile punto di atterraggio. Quando sorride, vuol dire che sta per sferrarvi un colpo. Evitatelo e saltategli subito sulla testa. Ripetete l'operazione quante volte è necessario.

LA MAGA DI FINE GIOCO: MIZRABEL

La prima cosa da fare è salire il più in alto possibile. La strega farà una serie di breve apparizioni. Dovrete dunque essere molto rapidi. Se appare in basso o sui lati, aspettate il momento in cui i fantasmi che la proteggono se ne vanno (o rimbalzate sui fantasmi), e saltategli in testa. Se invece la strega appare in alto, aspettate che cambi posto. Ripetete l'operazione fino alla sua sconfitta e potrete finalmente riabbracciare la vostra cara Minnie. THE END!

LIVELLO 5-2

Un altro pesce scheletro cercherà di fermarvi.

Usate il condotto intermedio per andare a cercare il sacchetto.

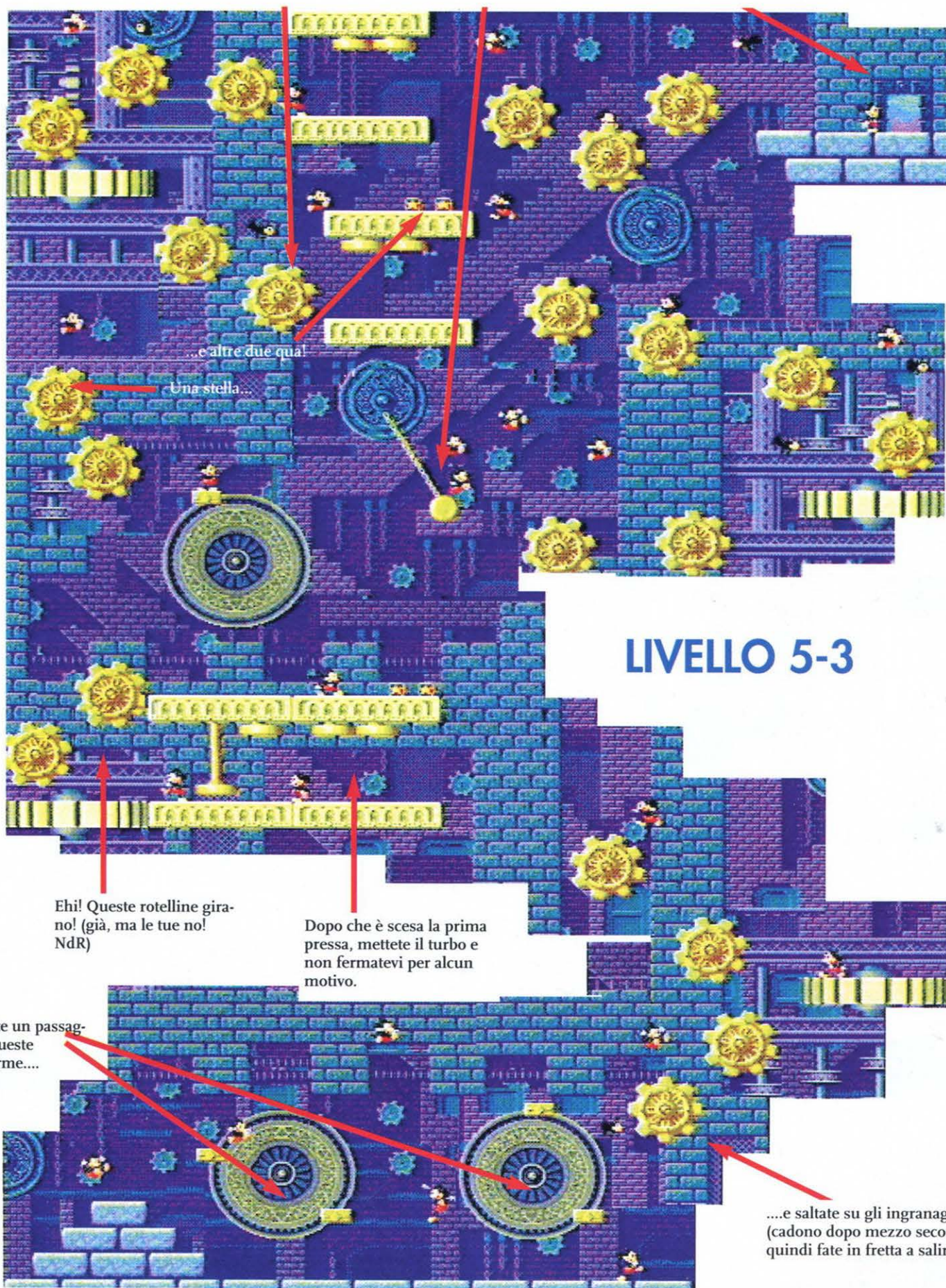
Questa è senza altro una delle sezioni più corte, ma non scordatevi di evitare il pesce-scheletro.

In questa ultima parte scegliete bene il tempo d'azione.

La parte più difficile: salire sul pendolo.

Prima di uscire state attenti al pipistrello.

...e altre due qua!

Una stella...

LIVELLO 5-3

Ehi! Queste rotelline girano! (già, ma le tue no! NdR)

Dopo che è scesa la prima pressa, mettete il turbo e non fermatevi per alcun motivo.

Scroccate un passaggio su queste piattaforme....

....e saltate su gli ingranaggi (cadono dopo mezzo secondo, quindi fate in fretta a salire!).

SUPER MARIO 2

LIVELLO 4-1

P

LIVELLO 4-2

INIZIO

P

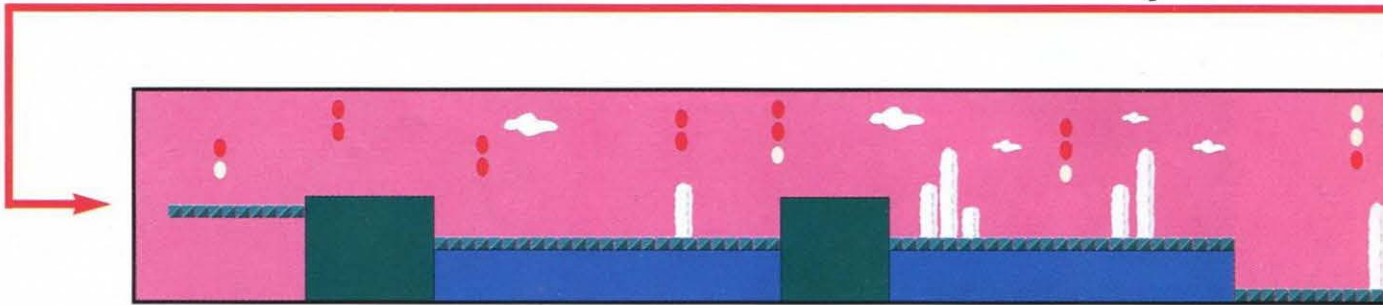
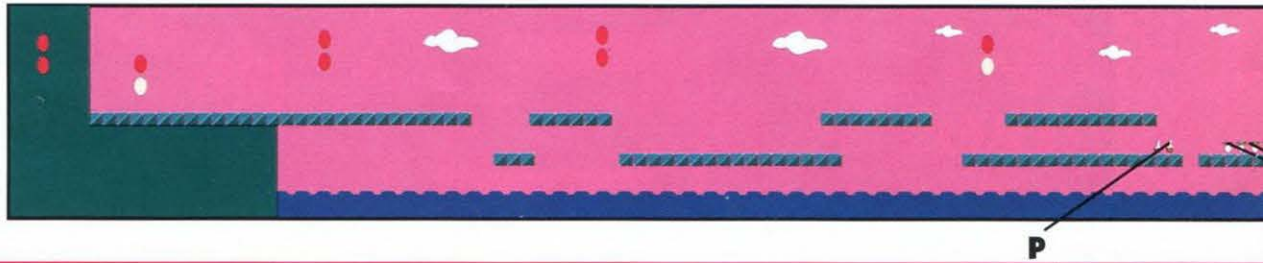
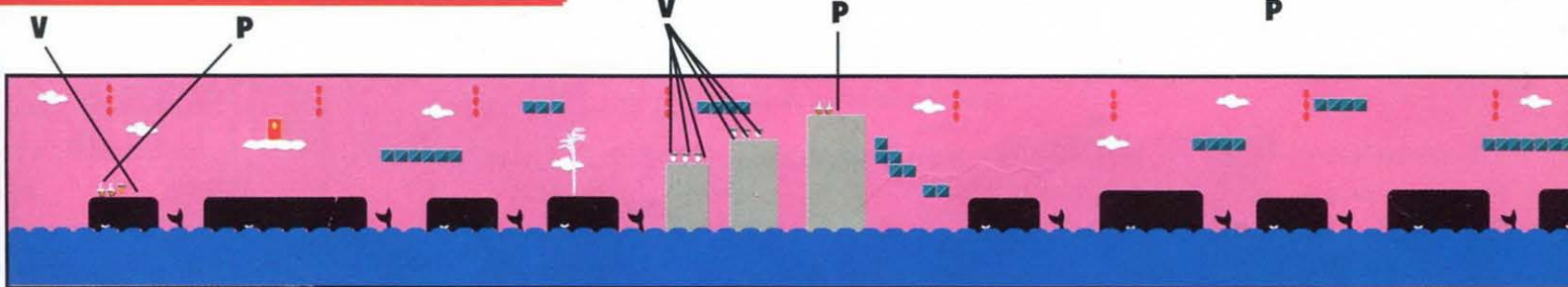
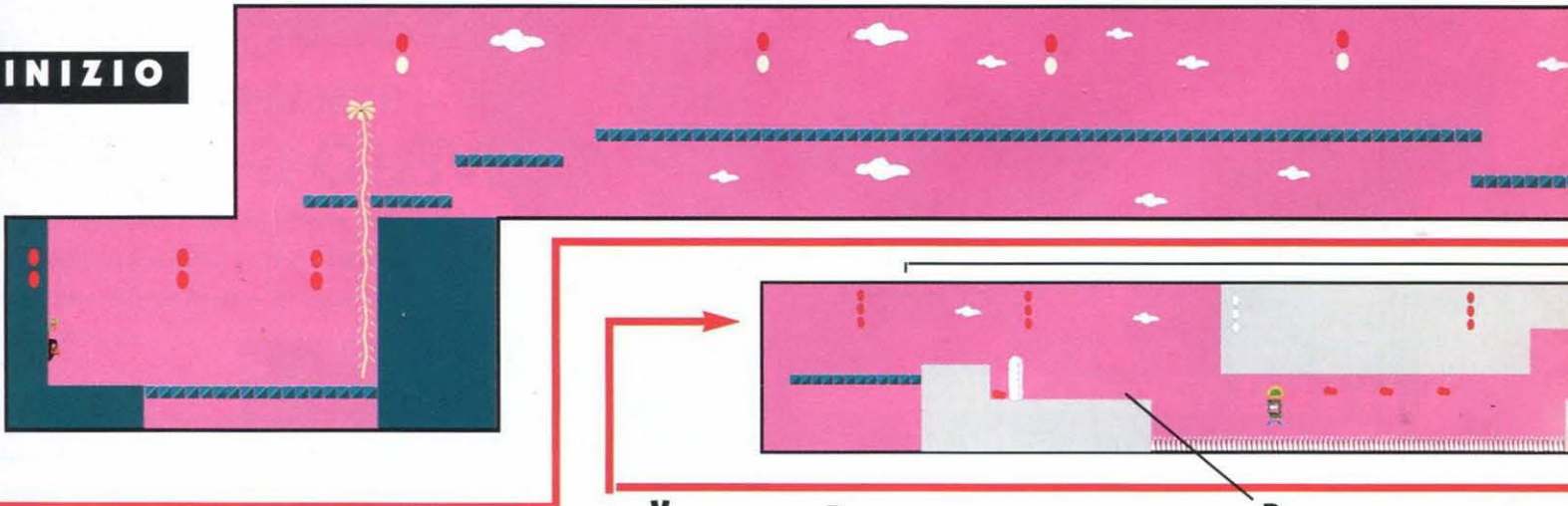
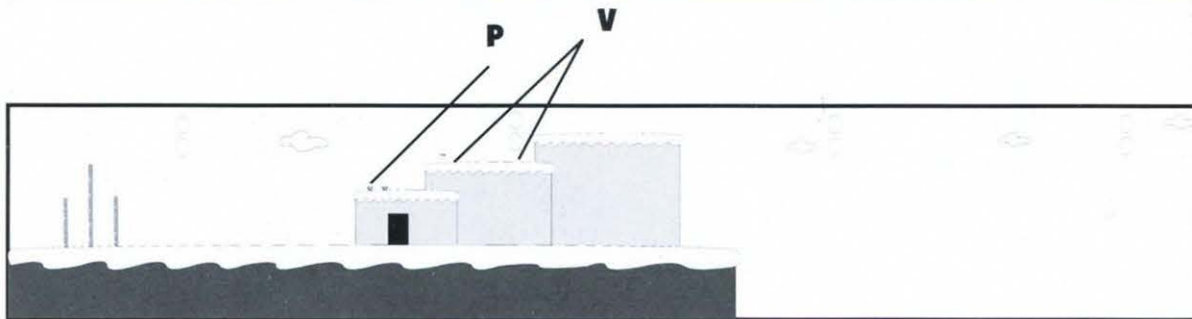
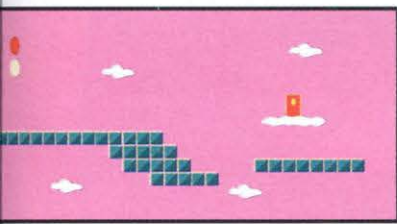
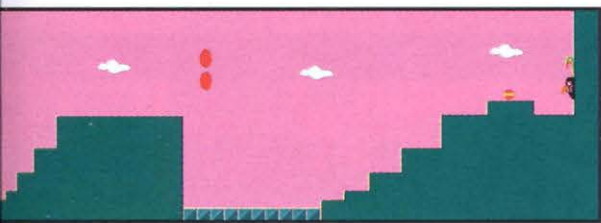
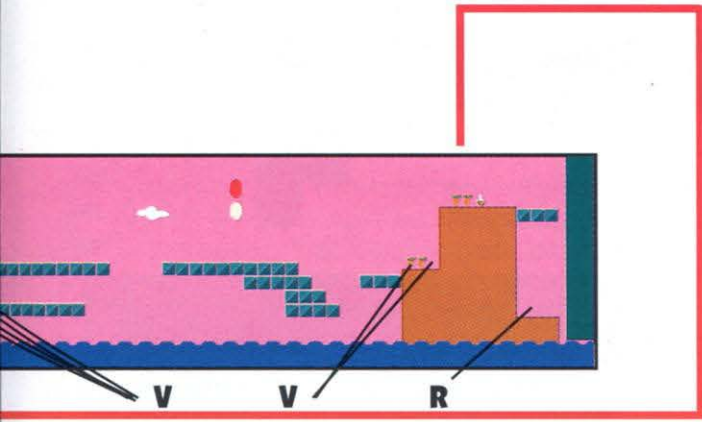
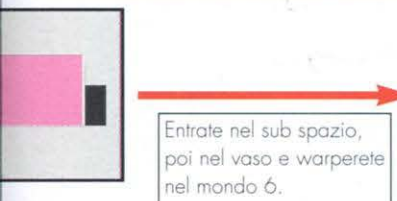
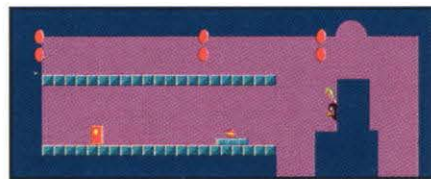
V P V P

LIVELLO 4-3

INIZIO

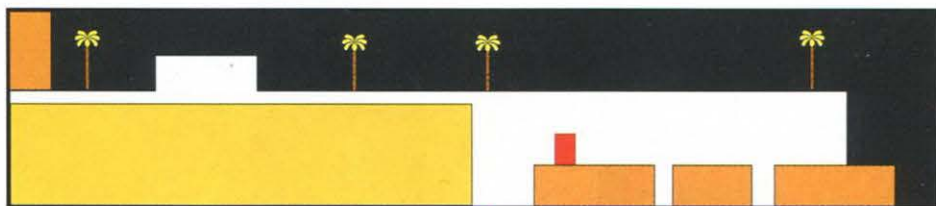
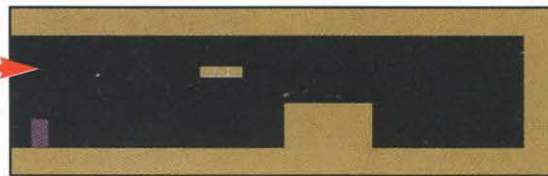
P V

LEGENDA

VITA EXTRA	X
GUSCIO DI TARTARUGA	T
VERDURA	V
VERDURA MARCIA	Z
BOMBA	B
BOB-OMBA	BB
POZIONE	P
RAZZO	R

Qui è meglio non camminare su questi spuntoni affilati (a meno che non abbiate i piedi di piombo!). Piuttosto, scroccate un passaggio all'autobomba. Se riuscite a prendere la cigliegina, comparirà un vostro amico lampeggiante (come Neon! ah! ah!), e col suo aiuto raggiungerete l'uscita in un batter d'occhio.

Entrate nel sub spazio, poi nel vaso e warperete nel mondo 6.

SUPER MARIO 2

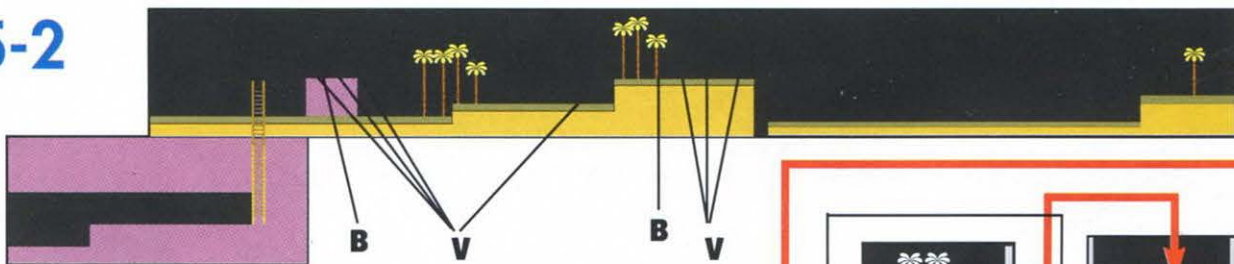
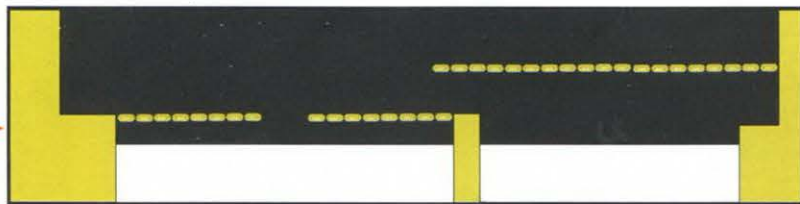
LIVELLO 5-1

INIZIO

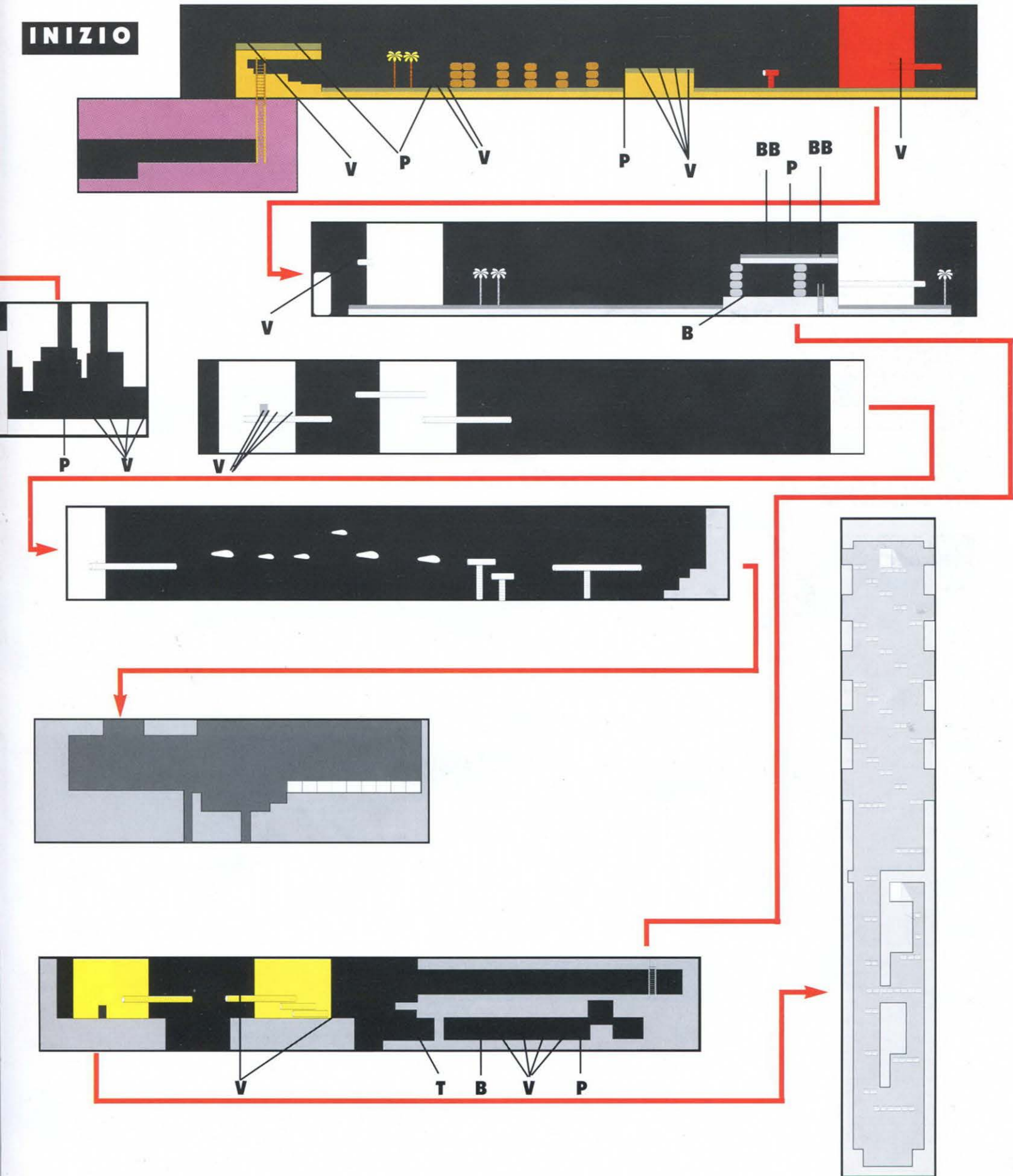
BB P V

Qua dovete saltare su i trouter per attraversare questo burrone. State attenti, non è molto facile e vi ci vorrà un po di allenamento prima di riuscire.

X P

LIVELLO 5-2

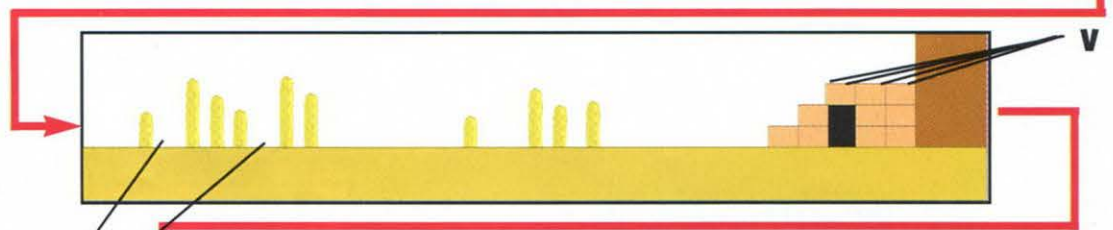
INIZIO

B V B V

Ecco di nuovo il vostro caro amico Birdo. Non preoccupatevi, non ha imparato nessun nuovo trucco dall'ultima volta e potete comodamente usare il vostro metodo abituale. Piuttosto, provate a prendere un trouter e lanciatelo a Birdo. Sarete sorpresi del risultato!

Il maggior problema di questo livello sono i punteruoli molto affilati che non aspettano altro che un vostro piccolo sbaglio per infilzarvi. Dunque state attenti, e muovete in continuazione il joypad a destra e a sinistra. Non incontrerete molti nemici, ma magari è perché sono tutti morti prima di raggiungere il fondo di questo burrone!

BB V B V

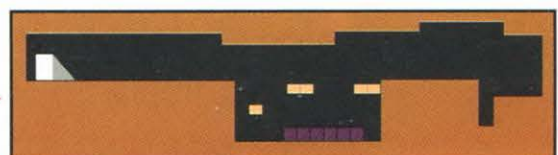
Entrate nel sub-spazio con la pozione, poi nel vaso, e warperete nel mondo 7.
LIVELLO 5-3
INIZIO
V
P
V
P
V
BB
P
BB
V
V
B
P
V
V
V
T
B
V
P

SUPER MARIO 2

LIVELLO 6-1

INIZIO

LIVELLO 6-2

INIZIO

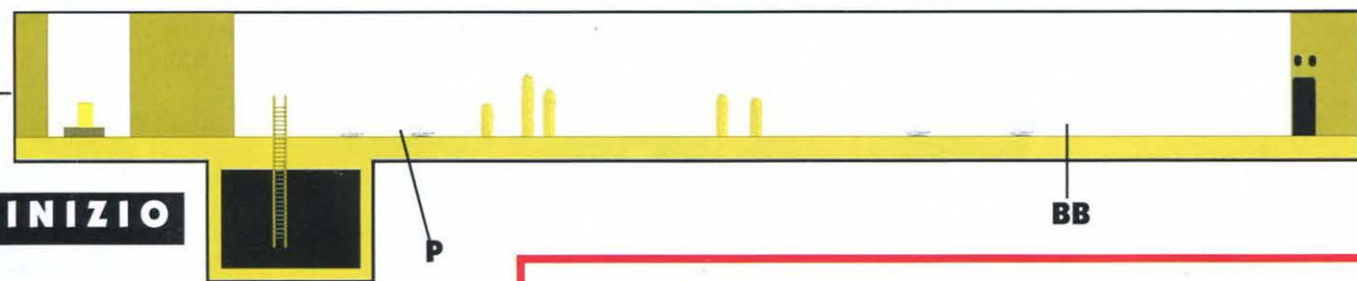
In questo pazzo livello troverete una vita nel terzo vaso partendo dalla destra, e una bella sorpresa nel quinto partendo dalla sinistra.

Oh! Oh! Guai in arrivo! Incontrare un Albatoss è già qualcosa di molto impegnativo. Ma tre contemporaneamente, è un esperienza terribile! Che cosa potete fare? Provate a inginocchiarvi e recitare velocemente tre Ave Maria, poi prendete il coraggio a due mani (anzi, lasciatele sul joypad!) e cercate di evitarli facendo un bel salto.

LIVELLO 6-3

Se entrate in questa porta vi ritroverete a destra della piramide (basso della pagina!)

INIZIO

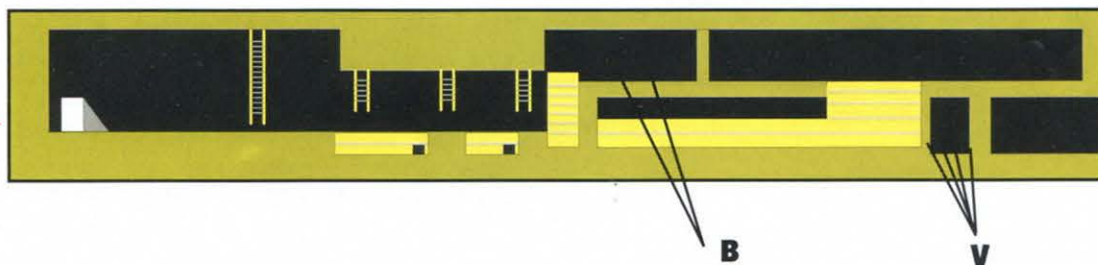
P

BB

Salite sulle piante alla vostra sinistra. Se andate sulla destra,dove ci sono le tre piante,scoprirete tre hoopster al di sopra di voi. In poche parole, andate a sinistra che ci sono meno guai.

B

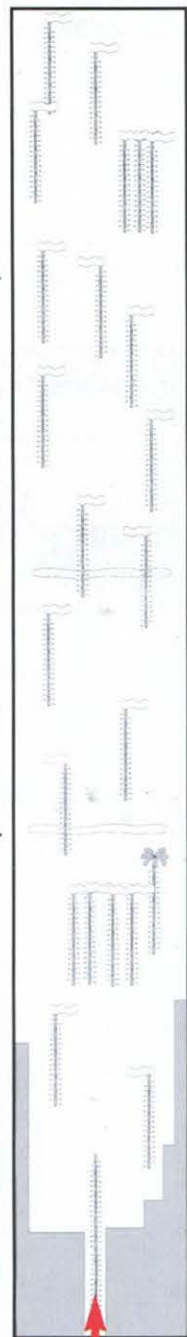
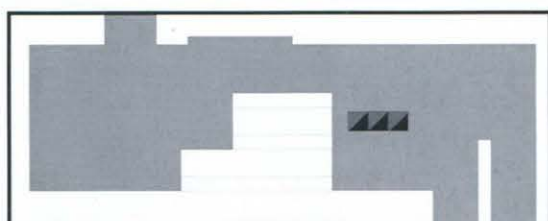
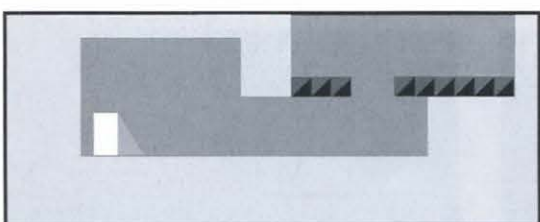
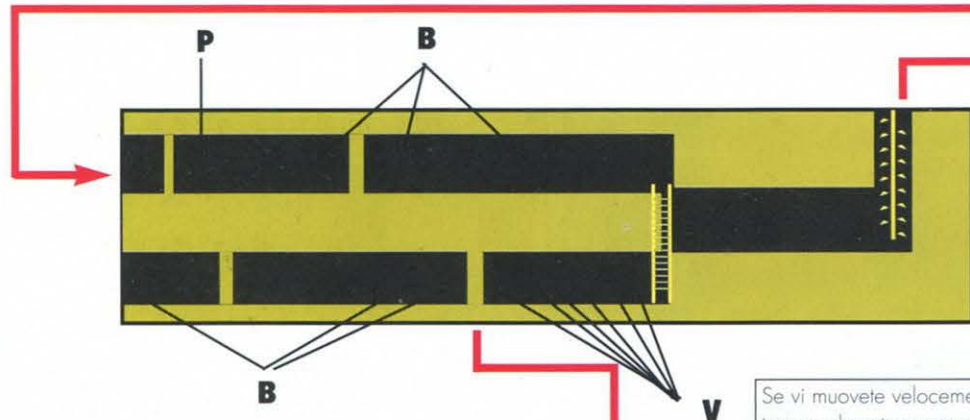
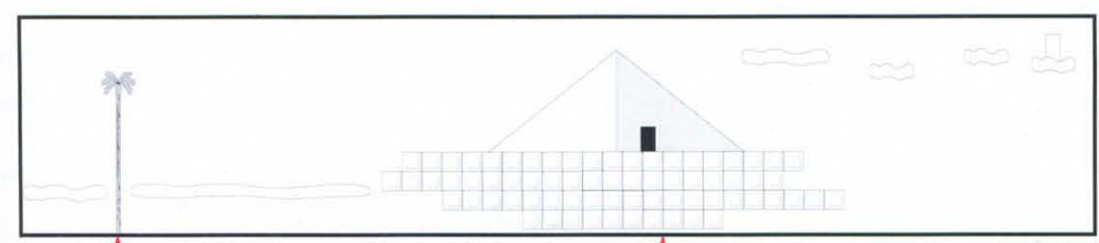
V

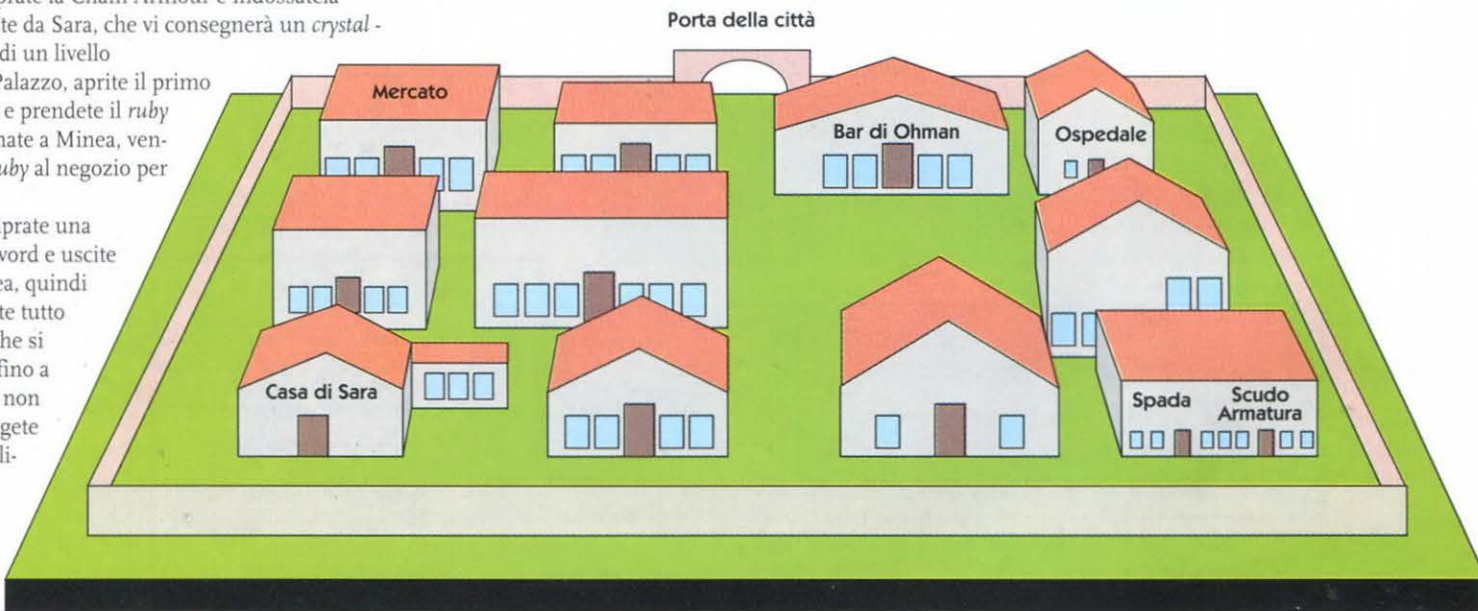
P

B

Qua ci sono dei tipi che vi vogliono rispedire giù (Ma dico, vogliamo scherzare! Ho mica fato tutta 'sta strada per tornare indietro!). Piuttosto, osservate bene dove passano i proiettili e saltate sull'altra pianta al momento opportuno (qui ci vuole classe ragazzi!).

B

V

Se vi muovete velocemente da una pianta all'altra non dovrete avere problemi, ma non dimenticatevi di tenere il joypad verso l'alto.

Ecco dove arriverete se siete entrati nella porta all'inizio di questo livello.

Y'S

1) Comprate il *Sapphire Ring* al negozio
2) Portatelo a Donis nella Taverna di Ohman, e riceverete in cambio 1500 G
3) Comprate una Short Sword e uno Small Shield, e armatevi
4) Uscite da Minea, superate il ponte e vi ritroverete in una pianura; a est vi aspetta una sorgente
5) A est di questa fontana troverete una sporgenza - qui si trova il *pedestal*
6) Tornate a Minea, e vendete il *pedestal* al negozio, in cambio di ben 2000 G
7) Comprate la Chain Armour e indossatela
8) Andate da Sara, che vi consegnerà un *crystal* - salirete di un livello
9) Nel Palazzo, aprite il primo forziere e prendete il *ruby*
10) Tornate a Minea, vendete il *ruby* al negozio per 1200 G
11) Comprate una Long Sword e uscite da Minea, quindi eliminate tutto quello che si muove fino a quando non raggiungete il nono livello
12) Andate nel solito negozio e comprate un Middle Shield e una Plate Mail
13) Andate nel Palazzo e eliminate il primo Guardiano
14) Raggiungete il livello 3 e prendete la chiave per tutti i forzieri
15) Quindi esplorate i dintorni e aprite tutti i forzieri
16) Andate nella Miniera e aprite tutti i forzieri
17) Eliminate il Guardiano del quinto livello del Palazzo; lo troverete con la *mask*
18) Prendete il libro dalla casa del profeta; il suo amico vi darà un altro libro
19) Vagate lì intorno fino ad accumulare abbastanza esperienza per passare al decimo livello
20) Se non lo avete già fatto, liberate FEENA dalla prigione 2 del livello 2 del Palazzo
21) Raggiungete il Guardiano della Miniera e eliminatelo - troverete il Terzo Libro di Y's
22) Tornate a Minea e data la *harmonica* a REAH
23) Comprate tutte le altre ar-

Occorrerà avere pazienza e girare a destra e a manca in questa fase dell'avventura

mature e armi nel negozio, e vendetegli il *necklace*, che vi frutterà 500 G

24) Andate da RHODA, nel secondo campo, e entrate nel suo tronco. Seguite le istruzioni e andate dietro al fratello a sud-ovest; ora dovreste avere anche la Silver Sword

25) Portate le *silver bell* al capomastro di Zepick, che vi darà un *power ring*

26) Andate da JEBA, dove si troverà anche FEENA. Lasciate che JEBA legga i tre libri

27) A questo punto potete affrontare il Thieves Den. Prima di entrare, controllate che nel vostro inventario ci siano:

I) Tutte le 4 spade.
II) Tutti i 4 scudi.
III) Tutte e quattro le armature.
IV) La *mask* e la *potion*.
V) *power ring*, Ring Mail, *timer ring*, *heal ring*.
VI) I Tre Libri di Y's.
VII) Il *crystal*

e qualche altro oggetto interessante, come *wings*, *mirror*, e *roda seed*

28) Nel Thieves Den verrete portati nella Torre

29) Una volta che siete nella Torre, raggiungete il livello 3 - troverete tre forzieri: prendete l'*evil ring* e il *mirror*, NON la *potion*!

30) Andate fino alla prigione del sesto livello - noterete che a destra della porta della prigione ci sono due pietre e altre due uguali nella fila sottostante: per uscire andate nel mezzo dello schermo e poi in mezzo alle due pietre. Si aprirà un buco

31) Parlate a LUTHER, a DOGI e prendete le *statue*

32) Tornate al secondo piano e indossate la vostra *mask* nel corridoio con le statue. Passate attraverso

la porta segreta e parlate con RAUBA, che vi darà il *blue necklace*

33) Ritornate alla prigione e indossate il *blue necklace* prima di entrarvi

34) Andate all'ottavo piano e prendete la Silver Sword dal forziere - inoltre incontratevi con DOGI

35) Andate al nono piano e eliminate il Guardiano. Prendete il libro e l'Hammer

36) Andate al piano 10, aprite il forziere e prendete l'armatura

37) Andate al tredicesimo piano e incontratevi con LUTHER. Quindi andate al piano 14 e vedetevi con RAUBA

38) RAUBA sarà nella Death Room: attenti, perché in questa stanza aleggia un gas peggiore dell'alito di Dupont. Correte attraverso questa stanza e entrate nella prima porta. Visitatelo e vi rialzerà l'energia. Preparate la vostra *potion* e correte nel corridoio verso destra. Quando l'energia è vicina all'esaurimento, utilizzate la *potion*. Quindi continuate e superate la porta

39) Salite al sedicesimo piano, sconfiggete il Guardiano e raccogliete il Quinto Libro di Y's e il *rod*. Quindi seguite la strategia del *mirror*, partendo dal piano 15

40) Andate al diciannovesimo piano e raccogliete lo scudo. Salvate REAH (dovrete indossare il *blue necklace* e l'*evil ring* per entrare nella sua stanza). Lei vi darà il *monocle*, che è necessario per leggere i libri

41) Andate fino al piano 20 e prendete la *potion*, che dovrete conservare fino a che non vi verrà indicato

42) Andate al piano superiore (22esimo) e camminate per il corridoio - apparirà un'apertura. Entrateci e prendete la Flame Sword

43) Eliminate il Guardiano del 24esimo piano e passate attraverso lo specchio

44) Andate al quattordicesimo piano e preparatevi a passare di nuovo la Death Room (utilizzate la stessa strategia della pozione pronta all'uso)

45) Quando ne siete fuori andate al paino 13 e parlate di nuovo con LUTHER, che vi darà un *medallion*, che vi permette di entrare nel Dark Dekt Domain

46) Andate al terzo piano e aprite il forziere che contiene la *potion*

47) Passate di nuovo attraverso la Death Room (solita routine, ormai ci siete abituati...)

48) Andate al 24esimo piano, utilizzate la seconda soluzione dello specchio e arriverete al Dark Dekt Domain...

49) Utilizzate tutte le Silver Weapon, il *power ring* e l'Hammer per eliminare Drak Dekt.

CONSIGLI GENERALI

1) Entrate nella Torre con una *potion*, ma non utilizzatela fino al 14esimo piano

2) Potete rigenerare la vostra energia con i merli della Torre

3) Indossate il *blue necklace* quando dovete entrare nella prigione o aprite i forzieri

4) Comprate tutte le armi, tranne la Silver Sword, che troverete nella prigione

5) I Raspberry (le creature che si trovano all'inizio della Miniera) fruttano, quando eliminati, 200 punti d'esperienza e 200 G - potete affrontarli senza grossi problemi dal settimo livello in poi.

MASTER SYSTEM

MINEA

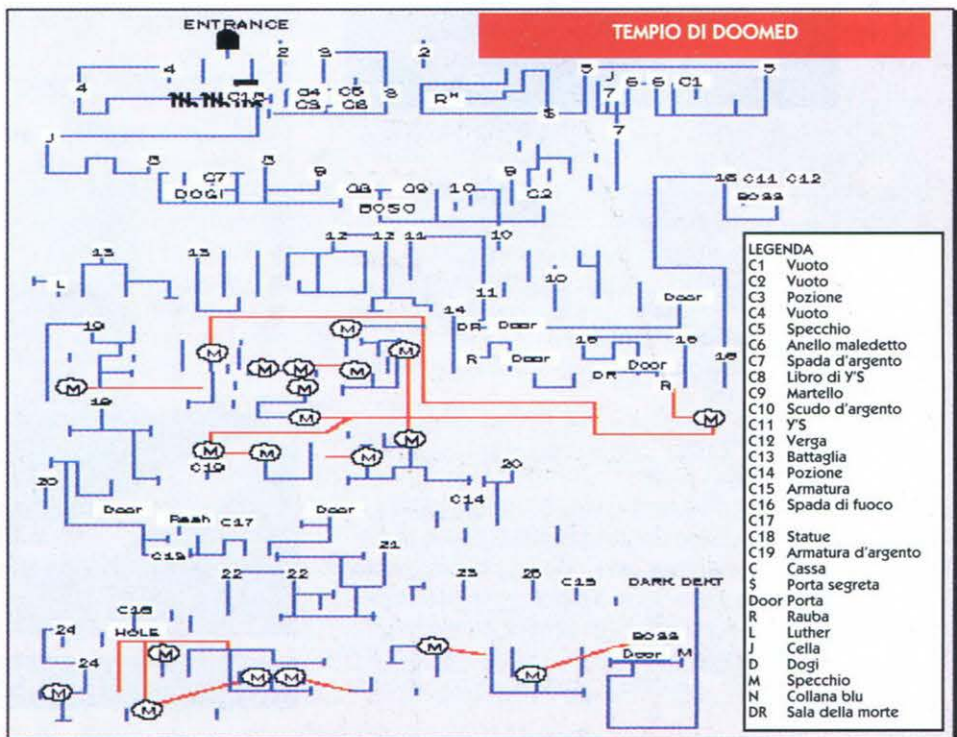
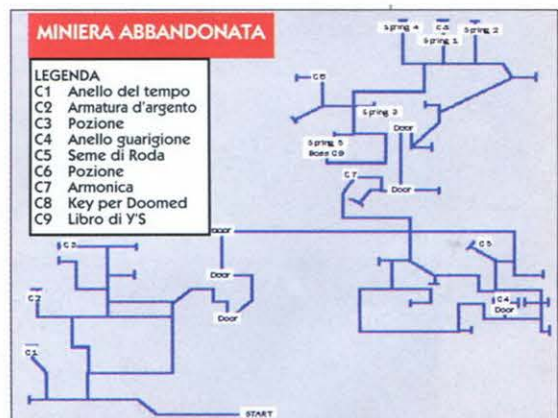
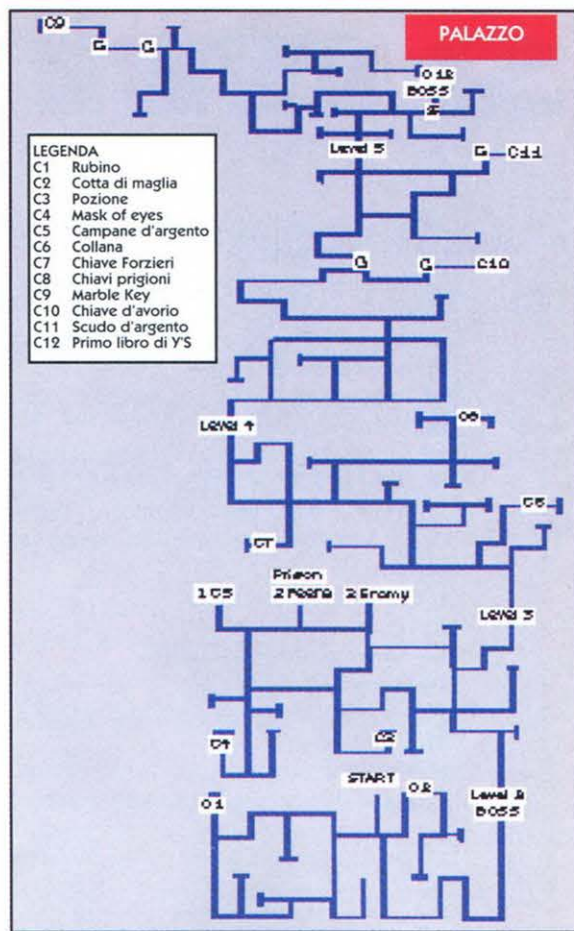
• **Negozio** *Vi vende:*
1) un *mirror* per 1000 G
2) un paio di *wing* per 2000 G
3) uno *sapphire ring* per 1000 G
Potrete vendergli:
1) il *pedestal* per 2000 G
2) un *ruby ring* per 1200 G
3) un *necklace* per 500 G

• **Casa del Saggio**
1) Dopo esservi armati, andate da lei, che vi consegnerà il *crystal*
2) Quando avete il Primo Libro di Y's, ritornate qui, perché riceverete il secondo

• **Kraze Hospital**
1) Potete comprare una *potion* per 1000 G
2) Si può cancellare qualche dato
3) Recupererete parte delle vostre energie per 50 G

• **Ohman's Bar**
1) Se gli consegnate il *sapphire ring*, riceverete 1500 G
2) Ohman vi parlerà dei ladri
3) L'uomo muscoloso vi darà qualche altra informazione sui ladri

• **Sword Smith** *Potrete comprare:*
1) Short Sword per 500 G
2) Long Sword per 2000 G
3) Tarwarl Sword per 5000 G

• **Armour & Shield Smith** *Potrete comprare:*
1) Small *Shield* per 400 G
2) Medium *Shield* per 2000 G
3) Large *Shield* per 5000 G
4) Small *Armour* per 700 G
5) Middle *Armour* per 2000 G
6) Reflex *Armour* per 6000 G

No, non é lo schema elettrico del vostro Master System...

MASTER SYSTEM

SUPER MARIO BROS 3

• Infinite vite extra
Prima di tutto raccogliete un Fungo e una Foglia per diventare un Mario Procione. Quindi cercate Di sopravvivere fino al livello 1-2, dove vi dovrete posizionare sotto il tubo da cui escono i Goomba. Aspettate che ce ne siano almeno 5, quindi iniziate a saltare su un Goomba dopo l'altro, senza mai toccare terra. Ogni volta che schiacciate un Goomba, riceverete una vita extra.

• Per entrare nella Nave del Tesoro (beh, ci sono dei giochi con l'isola del tesoro, noi abbiamo la Nave...) -
Per poter accedere a questa meraviglia piena di monete, dovete completare un qualsiasi livello con un numero di monete pari a 11 volte il livello corrente, e il punteggio terminante con 10. Per esempio, se volete arrivare alla Nave dal primo livello, dovrete completarlo con 11 (11 monete x livello numero 1) e il punteggio di xxxx10.

• Come trovare il Fischietto Magico - parte 1 -
Si trova nel livello 1-3, dove ci sono tre piattaforme bianche posizionate diagonalmente verso l'alto, da sinistra a destra. Inoltre ci sono delle piattaforme verdi sopra, e altre tre piattaforme bianche sotto. Posizionatevi sopra la piattaforma centrale, e tenete premuto in giù sul joypad. Dovreste cadere a destra oltre lo schermo. Continuate verso destra e raggiungerete una stanza contenete un forziere, in cui si cela il primo Fischietto Magico.

• Come trovare il Fischietto Magico - parte 2 -
Andate nel Castello del World 1; raggiungete la sezione dove appaiono per la prima volta le ossa. Dirigetevi verso il muro di destra e arriverete in una stanza con un solo forziere. Indovinate un po' che cosa contiene questo forziere? Il secondo Fischietto Magico vi può portare ai livelli 5, 6, o 7.

• Come trovare il Fischietto Magico - parte 3 -
Alla fine del livello 2-4, noterete che ci sono delle rocce che vi impediscono di continuare verso destra oltre il Castello. Raccogliete il Martello vincendo la Tartaruga Boomerang che gironzola per questa sezione del livello. Utilizzate il Martello e distruggete le rocce per poter passare, quindi eliminate le Tartarughe che lanciano palle di fuoco, e, una volta sconfitte, potrete prendere il Terzo Fischietto Magico. Wow!

NINTENDO

RC PRO AM

PRIMA DI PARTIRE

Cercate di migliorare le prestazioni della vostra auto, raccogliendo i vari power up disseminati sul circuito. Potrete rendere più efficiente il motore, utilizzare gomme più aderenti e batterie più potenti, in modo da rendere il controllo del vostro mezzo radiocomandato molto più affidabile e preciso. Ricordatevi che quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare, quindi negli ultimi livelli preparatevi a incontrare avversari ben equipaggiati, e spesso un power-up utilizzato intelligentemente fa la differenza tra vincitore e vinto...

GOMME

Come nella Formula Uno, se utilizzate delle gomme migliori, potrete godere di una migliore trazione e quindi un maggior controllo sul veicolo (come la Ferrari...Tsé).

BATTERIE

All'inizio non avrete una grande accelerazione, ma dopo un paio di gare potrete correre come Dupont quando scappa dal caporedattore assatanato.

MOTORE

Se volete essere sicuri di vincere, utilizzate questo power-up per poter arrivare a velocità più elevate.

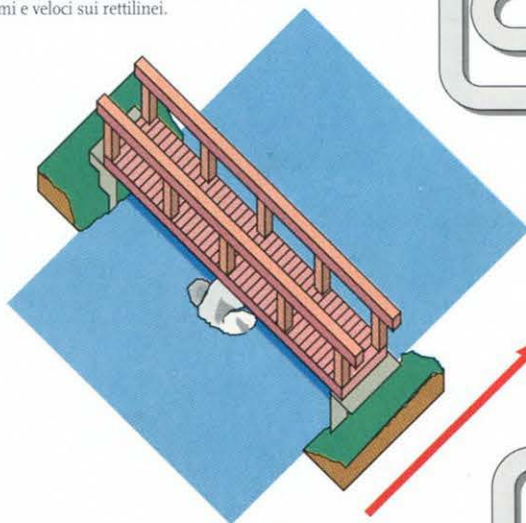
MENTRE CORRETE...

...Ricordatevi che, come nelle vere auto radio-comandate, quando girate a destra, le auto girano verso destra rispetto a se stesse, quindi se stanno venendo verso di voi, curvano alla vostra sinistra! Per vincere in *Super R. C. Pro-Am* cercate di curvare senza rallentare troppo e di controllare al meglio la vostra auto.

AUTO SPECIALI

Oltre ai vari power-up disseminati lungo il percorso, troverete delle lettere, che, se raccolte, formano la parola (indovinate un po'!) Nintendo. Quando riuscite a completare la parola, cambierà il tipo di vettura; partendo dal modello base, potrete guidare prima lo Speed Demon e poi lo Spiker.

SPEED DEMON: Premete il pedale, ehm, il pulsante dell'acceleratore di questo gioiello, e potrete correre come la mia 127 familiare turbo diesel, senza slittare di un centimetro in curva!

SPIKER: Ecco un vero guerriero della strada, capace di filare come la Lancia Beta di Alex.

2 Passate sulle strisce acceleratrici per battere sul tempo gli avversari. Attenti all'ultima curva - li molti piloti hanno spappolato le loro macchine...

3 In questa gara dovrete curvare più velocemente del solito se volete vedere almeno il "2" lampeggiare sulla vostra auto. Occhio alle macchie d'olio che, chissà perché, sono sempre in curva.

6 State diventando sempre più abili, ma anche i nemici non scherzano. Fate attenzione, perché cercheranno di sbattervi fuori con maggiore efficienza d'ora in poi.

10 Appena prima del traguardo, il percorso diventa molto più stretto: fate attenzione, o finirete con il muso fuori dalla pista.

8 Concentratevi sulle curve: se uscite di strada in curva, preparate un "continue"...

14 Non è difficile come sembra! Superate nel rettilineo e cercate di rimanere in pista nelle curve.

9 La curva al centro del percorso può venire molto utile per mandare fuori pista i vostri avversari. Se non riuscite a superarli, colpiteli con le armi.

15 Le isole dividono in due la pista, e il banco di sabbia finale può crearvi qualche problema.

19 Le curve non sono un problema, ma i coni sì! La strada si restringe in diversi punti, ed è difficile evitare gli ostacoli.

16 Tra curve e coni che rallentano, non raggiungerete velocità molto alte. Questo sì che è un percorso difficile!

21 Non ci sono ostacoli particolari, ma dovrete accelerare più velocemente e curvare più rapidamente se volete tener testa agli avversari.

22 Slalomate fra le macchie d'olio e controllate efficientemente la macchina in curva se volete arrivare al traguardo tra i primi tre.

24 Siete pronti per l'ultima gara? Se utilizzate bene le armi a vostra disposizione e evitate le macchie d'olio in curva, vedrete che non è poi così difficile!

I 24 CIRCUITI

Il primo circuito è di prova, quindi sperimentate le vostre tecniche di guida e di sbattimento fuoripista degli avversari. Cercate di guidare come Paolo, spingendo fuori gli avversari, schiacciandoli contro i bordi della pista, e stirando le vecchiette. State inoltre attenti alle macchie d'olio, ai banchi di sabbia, ai coni rallentanti e ai ghisa.

SUPER TENNIS

In questo marveilleux (a rieccolo col francese, NdR) Tennis, che non mi ha fatto dormire per diverse notti , potrete scegliere tra 20 diversi tennisti, 10 uomini e 10 donne. Abbiamo chiesto a ciascuno di loro di presentarsi: eccone pregi e difetti. Ora potete scegliere quello che più si addice al vostro gioco. I numeri a fianco del nome indicano la posizione nella "classifica ATP".

• DONNE • UOMINI

GURAFE 1

Ho un ottimo servizio e un buon dritto. Inoltre mi sposto agilmente da sinistra a destra.

LENDOU 1

Sono molto forte da fondocampo e corro molto veloce!

EDOBOU 2

Ho una gran bella volé e un buon pallonetto. E mi muovo molto bene avanti e indietro.

NABURI 2

Sono una tennista completa. Me la cavo piuttosto bene nel servizio e nelle volé.

GARIZO 4

Ho un ottimo servizio, ma anche un pallonetto veloce e preciso. Sono anche molto veloce.

OBEKKA 3

Mi piace molto andare a rete, ma ho anche un ottima volé e un buon pallonetto.

WAGASI 4

Il mio gioco da fondo campo è imbattibile. Sono anche molto continuo.

SELESE 3

Le mia specialità sono i pallonetti, le volé e un rovescio veramente maligno.

SABA 5

Il mio dritto e il mio rovescio sono eccezionali. Mi sposto bene in avanti e indietro.

SANCHO 5

Sono veloce di gambe e sono rapidissimo nei movimenti laterali.

MACKUN 6

Sono velocissimo nel muovermi su e giù per il campo e ho un colpo d'approccio micidiale.

MALEVA 6

Corro velocemente per il campo, gioco bene dalla linea di fondo e il mio pallonetto è altissimo.

CHIYAN 7

Tiro palle profonde e posso coprire rapidamente gran parte del campo.

SAMPLE 8

Il mio servizio è una cannonata e questo mi dà sempre un buon vantaggio di partenza.

SANCHA 7

Sono velocissima a coprire la linea di fondocampo e ho anche un pallonetto micidiale.

NANA 10

Mi piace giocare da fondocampo facendo uso di pallonetti. Copro anche molto bene la linea di fondo.

VICHI 9

Anch'io ho un servizio potente. Ed è anche veloce e accurato.

CAPRIA 8

Corro velocemente avanti e indietro e non ho paura a tuffarmi per prendere la palla.

NAOPON 9

Eh, eh, il mio pallonetto è micidiale e mi muovo davvero bene lateralmente sulla linea di fondo.

MATSU 10

Il mio tennis è consistente. Sono continuo anche nei servizi e nelle volé.

SUPER FAMICOM

FINAL FIGHT

Per avere lo schermo delle opzioni segrete, nella schermata di presentazione, tenete premuto il tasto L e premete start.

DEVIL CRUSH

Per avere infinite palline, usate la seguente password: ABCDEFGHIN. Ma se volete vedere la fine del gioco, usate questa: BDQTGUVIIP e tirate la pallina.

GRADIUS III

Ecco un paio di nuovi trucchi. Vi interessano una quarantina di vite? Sì?!? Beh, nello schermo di presentazione tenete premuto il joypad a sinistra mentre premete 3 volte il tasto A, poi premete start (E voilà!). Durante il gioco, se volete avere il massimo di armamento, mettete in pausa e digitate: alto, alto, basso, basso, L, R, L, R, B, A, e togliete la pausa. Impressionante, non vi pare?

GOMOLA SPEE- SPEED

Ecco i codici di tutti i livelli di questo fantastico gioco.(i codici si fermano al livello 20 e dovrete fare gli ultimi cinque tutto di un fiato).
V= omino verde.
R= omino rosso.
B= omino bianco.
A= Atomic Robot Kid.
S= stella.

Codici:
Livello 2= V S R V B
Livello 3= S A B S V
Livello 4= R S B V R
Livello 5= A R A S V
Livello 6= A B S A A (BOSS!)
Livello 7= A B S B A
Livello 8= R A B V R
Livello 9= S B B A S
Livello 10= V S S V A
Livello 11= B B B V A (BOSS!)
Livello 12= B R B V S
Livello 13= S A B B A
Livello 14= B A B B R
Livello 15= V R R S A
Livello 16= V S R VA (BOSS!)
Livello 17= S V A R R
Livello 18= V V R B V
Livello 19= V V B S V
Livello 20= A R A S A (BOSS!)
Livello 21= Facile!
Livello 22= Esiste una sala segreta in questo livello. Per trovarla, dovete andare nella stanza più a sud-ovest e poi andare nell'angolo a sinistra della stessa sala.
Livello 23= Difficilissimo! Una sola soluzione: andare a tutto gas!
Livello 24= Ancora più difficile!

F1 CIRCUS '91

Siete stufi di non riuscire mai a piazzarvi bene sulla griglia di partenza! Occhei! Pas de problemes! Meno male che ci sono io! Per partire sempre in pole-position, fermatevi subito dopo l'arrivo del secondo giro di qualifica (dopo il primo cronometraggio!). Aspettate che il cronometro arrivi a 58 secondi e premete subito il tasto select. Ecco fatto, siete in pole e vincete anche una bella torta. Grazie a chi? Grazie Superdupont!
Ma magari non siete ancora contenti e volete guidare una mitica Ferrari o una Mc Laren. Occhei! No problems! Usate questi nomi: [ALAIN.P] o [AYRTON.S] (degli sconosciuti vero?).
Non vi basta? Provate a digitare il nome [ZAC!] e otterrete una super-mega-macchina.

ACTRAISER

Una volta finito il gioco, fate un reset, il menu "SPECIAL" apparirà sotto "NEW GAME" e vi permetterà di giocare a tutte le fasi arcade di seguito.

DRAGON SPIRIT

Per avere 3 crediti, premete contemporaneamente 1, 2 e run.
Per ridurre lo schermo 57 volte reset (= select+run).
Per aver il sound test premete basso, destra, basso, alto, select, sinistra.

NINJA SPIRIT

Nello schermo di presentazione, premete rapidamente 2, 1, 2, 2, 1, 2 select e run.
Scegliete il livello tenendo premuto select e premendo il tasto 1 un numero di volte pari allo numero dello stage che si desidera.

SUPERMARIO WORLD

Per uscire da un livello che state affrontando (quando state per morire, o quando avete fatto il pieno di opzioni per esempio), mettete il gioco in pausa e premete select. Vi ritroverete nello schermo della mappa. Per cambiare opzione con quella che avete in riserva (il quadrettino in alto) premete select durante il gioco.

BOMBUZAL

Ecco i 100 primi codici:
BOMB/ TEST/ SOAP/ RACE/ ROSS/ FAIR/ QUIZ/ REED/ RATT/ RAFT/OVEN/ NEWS/ LISA/ MULE/ MUFF/ UIME/ DAVE/ DOLL/ DISK/ GATE/ IRON/ GAME/ PASS/ WORD/ LEAD/ CUFF/ EPIC/ DATE/ WEED/ TIME/ PAIL/ SHIP/ RING/ SHOP/ SIZE/ TALK/ GIRL/ ZOOM/ ZONE/ ZINC/ GOLD/ ZERO/ YOLK/ YEEL / OPAL/ YARD/ WOOL/ WINE/ SONG/ WINO/ WEST/ WAVE/ FIRE/ WASP/ VISA/ VEST/ LAMP/ UNIT/ TYRE/ TYPE/ TREE/ TWIN/ TUSK/ TUNE/ TONY/ SWAN/ STAR/ SOLO/ LOVE/ SOUP/ ROSE/ ROOF/ BIRD/ ROOT/ REST/ READ/ TAPE/ RAIN/ NOTE/ NEST/ VASE/ NAME/ NAIL/ MIND/ PILL/ MAIL/ LILY/ LENS/ SPOT/ LARK/ KNOB/ KNEE/ PALM/ KING/ KIND/ KILT/ LOCK/ JUNE/ JEAN/ JAZZ.

CHIP'S CHALLENGE

Su K Console 2 (tempi d'oro, quelli) avevamo pubblicato codici fino al 145 livello. Ma noi di Help! facciamo anche l'impossibile, e vi diamo i codici dei livelli dal 146 al 149 - vero che siamo forti? (Ma smettetela, megalomani! NdR)

146 - JHEN
147 - COZA
148 - RGSK
149 - DIGW

BUBBLE BOBBLE

Inserite il codice EECJJ. Scegliete pure se giocare da soli o in tandem, e premete i pulsanti A e B per selezionare il livello da cui volete partire.

BLACK BELT

Quando avete eliminato Wang, e lo schermo diventa rosso, fate ruotare il joypad direzionale e premete i pulsanti 1 e 2 - potrete entrare nel mitico settimo livello.

ADVENTURES OF LOLO

Problemi con Lolo? Inserite le seguenti password per partire dal secondo al decimo livello.

2) BLBK
3) BQBG
4) CCZT
5) CJZM
6)CRZD
7) CZYY
8) DLYK
10) GBVV
10) GCVT

Alex che studia greco ma non mette il cognome!

WONDER BOY

Nello schermo della presentazione, premete START e in Su, e potrete scegliere la zona da cui partire - in questo modo potrete risparmiarvi di rifare sempre le zone più semplici.

ALIEN STORM

Scegliete l'opzione per due giocatori, quindi premete i pulsanti A, B, e C sul secondo joypad - avrete 777 di Energy!

CASTLEVANIA II SIMON'S QUEST

Che ne dite di una password per iniziare la partita con Morning Star, cotola, cuore e occhio di Dracula, acqua santa, diamante, cristallo rosso, coltello d'argento e d'oro, pugnale, paletto di quercia, fiamma, 6 allori e 8 spicchi d'aglio? Inserite TX4Q Q5G6 9(PICCHE)VJ 20DG

Renato Durola (MI)

FIST OF THE NORTH STAR

Beh, non sarà il gioco più bello che vedrete sullo schermo del Gameboy, ma non per questo non merita di comparire nelle pagine di HELP!. Inserite le password:

1) V68 RKXU Z62 Y31D
per avere:
Jagi al livello 4
Uygur al livello 2
Falco al livello 16
Man al livello 23
Myou al livello 5
Kaiom al livello 24

2) IOS ZP2M BNC XJW7
per avere:
Uygur al livello 20
Kaiom al livello 5

Paus "Ice"

GARGOYLE'S QUEST

Nell'ultimo numero abbiamo pubblicato le password per arrivare fino al quinto livello. Con le seguenti password, potrete invece partire meglio equipaggiati:

HOE5-7GCR
DAZA-PLM9
G955-XYRZ
GL55-XYR8

Alessandro Corradi (MI)

THUNDERFORCE III

In questo stupendo sparatutto, è possibile ottenere tutte le armi possibili immaginabili: basta mettere in pausa, premere in basso e poi fuoco, finché nel display non compaiono tutte le armi.

Silvio Vitali (BO)

BOMBER RAID

Se riuscite a raggiungere almeno il secondo livello, potrete riniziare dal punto in cui avete perso l'ultima vita. Quando appare la scritta Game Over non toccate niente, aspettate invece che riappaia Bomber Raid in persona. Quindi premete due volte Start (pulsante 1) e potrete continuare le vostre avventure.

VENDITA

VENDO causa errato acquisto i seguenti giochi per il Nintendo: California Games, Rad Racer, Bionic Commando, Black Manta, Cobra Triangle, Skate or Die a L. 50,000 l'uno e la pistola Zapper a L. 30,000.
Alessio Benza c.so Mazzini, 91 - Sanremo (Im) tel. 0184/574901 ore pasti

VENDO le seguenti cassette per Sega Master System II: Golden Axe L. 45,000; Dick Tracy L. 40,000; California Games L. 45,000; Super Tennis L. 20,000; World Soccer L. 30,000 ed altri. Tutte in ottime condizioni.
Federico tel. 02/9506630 lunedì e martedì dalle 15 alle 17 e dalle 19 alle 21,30

VENDO Nintendo Nes più pistola Zapper a L. 240,000 e cassette varie a L. 50,000 cad. Il tutto come nuovo.
Massimo tel. 02/95722472 dopo le 16,30

VENDO o scambio cassette per Lynx Atari: Xenophobe, Slime World ed altre che ho già risolto. Vendo inoltre Mattel Intellivision e 4 cassette.
Marco tel. 02/740826 ore serali

VENDO Sega Master System in perfette condizione + 2 joystick + 6 favolosi giochi: Hang-On, Labyrinth, Wonderboy ed altri. Il tutto a sole L. 300,000 non trattabili.
Marco tel. 02/6127802 ore pasti

VENDO stupendo Atari Lynx, in ottime condizioni, più lo stupendo gioco Slime World più batterie ricaricabili a L. 200,000 trattabili.
Michele Del Campo via Appia Nuova, 890 - 00178 Roma tel. 06/7186949

VENDO per Sega Megadrive i seguenti giochi: Dick Tracy a L. 50,000; Wrestleball a L. 60,000; Ghost Buster a L. 50,000.
Emanuele Padrin via Wagner, 21 - 21013 Gallarate (Va) tel. 0331/795483

VENDO cartuccia per Super Famicom Y's III + manuale italiano a L. 140,000. Per Megadrive vendo: Super League, Super Thunder Blade, Arrow Flash, Last Battle, Michael Jacksib's Moonwalker, Crack Down a L. 60,000 cadauna.
Giovanni tel. 035/798522 dalle 18,30 alle 21

VENDO causa errato acquisto le cartucce Super Mario Land e Teenage Mutant Hero Turtles per il sistema Game Boy a L. 40,000 cadauna praticamente nuove. Prezzo trattabile.
Alberto tel. 045/976181 ore serali

VENDO (ma preferibilmente scambio) cartucce per Megadrive: Altered Beast, Space Harrier II, Rambo III, Last Battle, Arrow Flash, Alien Storm (nuovissimo coin-op). Tutti in perfette condizioni. Cerco inoltre per Megadrive i giochi Street Smart, Wrestle War, Sonic, a prezzo modico oppure scambiabili con i miei giochi. Max serietà.
Fabio Boscarato tel. 011/7804295

VENDO Sega Master System + 2 cassette: Global Defense e World Soccer a sole L. 299,000.
Stefano tel. 0832/785902

VENDO Nintendo N.E.S. con sei cassette tra le quali Tecmo World Wrestling, Duck Tales, Megamen 1. Vendo tutto anche separatamente.
Matteo Placidi p.zza Fonteiana, 16 - 00152 Roma tel. 06/5898424

Occasionissima! VENDO giochi per Superfamicom. Due giochi a vostra scelta a L. 190,000. Inoltre vendo 5 giochi per Pc Engine (World Court Tennis, R-Type, Splatter House, F-1 Triple Battle, Formation Soccer) a L. 200,000.
Fabrizio Ugolotti tel. 0376/280183 dalle 14,20 alle 15,30

VENDO Nintendo nuovissimo, imballo originale e garanzia valida, + cassette Super Mario Bros II, Mega Man, Black Manta, Lolo + 2 joypad a L. 390,000 trattabilissime.
Francesco tel. 06/6868745

VENDO Sega Master System in ottime condizioni + due giochi a L. 150,000 e altri giochi a metà prezzo.
Andrea tel. 06/3290786

VENDO Megadrive quasi nuovo in ottimissime condizioni, giapponese (più veloce di quello italiano) con control pad, imballaggio originale e la bellezza di 22 giochi, naturalmente giapponesi, tra cui Phantasy Star 2 (in inglese) Sonic, Alien Storm e tanti altri ad un prezzo a dir poco fenomenale L. 1,150,000. Massima serietà.
Magic elf (Alessandro) e/o Tanker (Alberto) tel. 02/76023965 dalle 14 alle 14,30 escluso il sabato e la domenica.

VENDO Nintendo Super Famicom 16 bit con Final Fight, ancora imballato, qualsiasi prova. Al miglior offerente.
Francesco tel. 039/6957091

VENDO Sega Megadrive originale giapponese compatibile anche con le cartucce italiane, completa di tutto a L. 250,000. Inoltre vendo Atari Lynx in perfetto stato, con appena tre mesi di vita completo di alimentatore originale, cavo Comlix, garanzia con tre cartucce (California Games, Slime World, Ninja Gaiden) a sole L. 300,000.
Daniele tel. 059/761506 dalle 19,30 alle 20,30

Causa passaggio a sistema superiore VENDO Gameboy (Mattel version) + Super Mario Land + Batman a L. 199,000.
Diego tel. 041/5287528

VENDO nuovissimo Nintendo Gameboy + cuffie + cavo connettore video + 3 fantastici giochi (Tetris, Super Mario Land e Sneaky Snakes) a sole L. 200,000.
Lino tel. 039/737677 dalle 19 alle 21

VENDO + di 20 giochi per Megadrive fra cui: Strider, Bonanza Bros, Marvel Land ed altri. Tutti a L. 50,000 cadauno.
Amedeo tel. 041/490177 solo sabato e domenica

VENDO Pc Engine Core Crafx con trasformatore, 2 joyped, adattatore per giocare in quattro o sei giochi tra cui: Super Real Volleyball, Shinobi, R-Type, Power Eleven, Final Soldier, Atomik Robo. Tutto in buone condizioni, anche separatamente, prezzo trattabilissimo.
Nicola tel. 0473/221550 ore pasti

Ciao! VENDO per Gameboy i giochi: Gargoyle's Quest + First of the North Star a L. 60,000. Oppure separatamente il primo a L. 45,000 ed il secondo a L. 25,000 trattabili.
Luca tel. 041/5206313 dalle 21

VENDO Sega Megadrive europeo nuovissimo con confezione e istruzioni; 2 joypad; adattatore giochi Euro/Japan + trasformatore + presa scart A/V + cavo attacco Hifi + filo antenna Mg tutto a L. 260,000. Inoltre vendo 20 cartucce Mg giapponesi usate pochissimo a L. 480,000: Sonic, Mickey Mouse, Darius II ed altri.
Giovanni tel. 0575/354595 cena

Offertissima!! VENDO per Sega Megadrive la cartuccia Lakers Vs. Celtics a L. 60,000. Massima serietà.
Luca Antonelli via Provinciale, 1 - 40035 Castiglione dei Pepoli (Bo) tel. 0534/91307 dalle 19 alle 22

VENDO i seguenti giochi per Sega Megadrive: Darius II a L. 80,000, Midnight Resistance a L. 100,000 e Alien Storm a L. 90,000. Tutti i prezzi sono trattabili.
Carlo tel. 0445/510508

VENDO console Nintendo, Zapper, Robot e 13 giochi tra cui: Bubble Bobble, Simon's Quest, Mega Man, Gradius ed altri. Il tutto con scatole, istruzioni e garanzia a L. 700,000 trattabilissime.
Raffaele Colavecchi via Ponte Romano, 12 - 11027 St. Vincent (Ao) tel. 0166/3678

VENDO Megadrive a L. 230,000 e 11 giochi tra cui Moonwalker,
Mickey Mouse, Ghouls'n Ghosts, W.C. Italia '90 a L. 50,000 cadauno.
Roberto tel. 02/400070853

VENDO scambio cartucce come Sonic, Battle Squadron L. 50,000 trattabili; Spiderman, Golden Axe, Mickey Mouse, Mystic Defender, Rambo III L. 45,000 trattabili sono tutte europee.
Enrico Mezzena c.so Brunelleschi, 105 - Torino tel. 011/7071839

VENDO console portatile Sega Game Gear mai usato più Wonder Boy e Mickey Mouse separatamente o in blocco a L. 380,000 trattabili.
Paolo tel. 0761/263406

VENDO Nintendo Super Famicom causa errato acquisto con Super Mario World, Ultraman, F-Zero, S.R. Type + presa scart, trasformatore, 2 joypad a L. 1,100,000 trattabili.
Claudio tel. 010/604338

VENDO per Megadrive i seguenti giochi al prezzo di L. 50,000 l'uno: Last Battle, Cyberball, Ghostbuster, Sword of Vermilion, Moonwalker, Arrow Flash ed altri. Solo se interessati.
Alessandro Acquaviva via Alzaia Naviglio Pavese, 62 - 20143 Milano tel. 02/8393985

VENDO Nintendo ottimo stato (L. 140,000) e sette cassette (L. 60,000 ciascuna) a prezzo vantaggiosissimo (L. 440,000). Vendo anche il Sun Visor Screen; la valigetta; Xenophobe; Slimevord; Paperboy per Atari Lynx il tutto a L. 180,000 (anche separatamente).
Renzo tel. 06/655482 ore pasti

VENDO per Megadrive a prezzi stracciati le seguenti cartucce: Wrestle War, Ghostbuster III, Musha Aleste. Disposto anche a scambio.
Domenico tel. 085/9462020 ore serali

CERCO

CERCO o scambio videogiochi di qualsiasi genere per Atari Lynx.
Andrea Fabrizi via Dante, 34 - 22030 Lipomo (Co) tel. 031/283246

CERCO disperatamente il gioco Rainbow Islands per Mega Drive. Sono disposto a scambiarlo con altri miei giochi come: Insector X, DJ Boy, Gain Ground ed altri.
Silvio tel. 051/892988 dalle 19,30 alle 20,30 escluso Mercoledì e Venerdì

CONTATTI

Cerco CONTATTI per Super Famicom conosco cheat mode, strategie, consigli e qualsiasi altra cosa riguardi questa fantastica console; mi interessa inoltre scambiare cartucce.
Danilo tel. 0771/461627

Gli annunci per Game Power devono essere inviate a

ANNUNCI -Game Power via Aosta 2

GAME OVER

LE GRANDI DOMANDE

- È meglio avere lo chassis di un Megadrive o cinque cartucce per Vectrex?

- Dopo il crollo del comunismo, il PC IBM cambierà nome?

- L'MSX era un computer di destra?

- È vero che la Sega non è altro che una branca della Black 'n' Decker?

- Ma 'sta porta l'hai chiusa a chiave o no? Dai, che fa corrente...

CRONACA VERA!

SCOPERTE LE SPIE DELL'EST: Un ex console dell'Urss rivela i nomi della rete in Italia

IERE DELLA SERA

Scoperte le spie dell'Est

Un ex console dell'URSS rivela i nomi della rete in Italia

Siamo stati letteralmente sommersi dalle telefonate dei lettori che hanno chiesto delucidazioni a proposito di questa fantomatica console sovietica. Stiamo alacremente indagando, abbiamo addirittura spedito Random a Mosca, ma, nonostante la Glasnost, abbiamo scoperto ben poco. Non sappiamo neppure se si tratti di un otto o di un sedici bit. C'è chi parla addirittura di un trentadue, altri di un sessantaquattro (sarebbe la risposta di Gorby alla Jaguar dell'Atari). È certa, comunque, la notizia che la console verrà affiancata da un'unità CD-ROM entro Natale. Seguiteci per ulteriori informazioni.

AULETTA ADESSO BASTA

L'eclettico recensore della concorrenza è finito nei guai. Accusato di aver lanciato una serie di oggetti contundenti (c'è chi dice ghiaccio, chi un fermacarte in marmo) a MBF, al termine del film "La Pallottola Spuntata 2 e 1/2", Marco Auletta dovrà presentarsi di fronte allo Corte d'Appello entro Carnevale, pena gli arresti domiciliari. Fra i testimoni dell'increscioso avvenimento, Carlo Santagostino, che ha commentato "mi sa che mi devo comprare il decoder per Sky Sports".

ECONOMIA

«Auletta, adesso basta»

MORTE IN CAMPO: TRE INCRIMINATI

Dino Dini, l'eccelso creatore di Kick Off si trova ancora una volta ad avere a che fare con la giustizia, la prima fu quando propose di giocare i campionati del mondo di calcio del 1990 sul computer di casa sua invece che in Italia. L'accusa è grave, omicidio colposo, ma siamo sicuri che il simpatico programmatore inglese saprà "dribblare" anche questo inconveniente.

ta per l'Italia, Spagna per la Germania.

Morte in campo: tre incriminati

● Dino Dini e Lelio Petronilli, presidente e all'epoca dei fatti allenatore dell'Unione Sportiva Manciano, squadra toscana di prima categoria, sono stati rinviati a giudizio per la morte di un giocatore avvenuta in allenamento: devono rispondere di omicidio colposo. La vittima, Renzo Trovò, 19 anni, pare fosse affetto da tempo da una grave forma di miocardia. Il pretore di Orbetello ha anche incriminato Nedo Svetoni, medico della famiglia.

Tacconi e Bergomi in Kuwait

GAME OVER

(ovvero, le ultime parole famose pronunciate dai giocatori prima che sullo schermo appaia la famosa scritta...)

- Raccoglila, è una smart bomb!
- Perchè i nemici sono diventati blu?
- Bella questa schermata introduttiva!
- Prova a passarci su.
- Salta!
- Guarda, una porta verso un livello segreto!
- Le istruzioni erano in giapponese, ma ho capito tutto lo stesso.
- Che noia 'sto primo livello.
- Ammira questo lungolinea incrociato...
- E adesso, il gran finale!
- Su Game Power dicono di fare così...

IL BOX di MARISA

La zia che tutti vorrebbero avere per cena. Alla domanda "Che cosa ne pensi dei videogiochi?", zia Marisa ha risposto che "l'importante è avere un'alimentazione corretta ed equilibrata". La saggezza popolare è l'unico strumento per superare la crisi di valori degli anni '90.

RECENSORESE PARTE II

versione del recensore	traduzione
- "I comandi sono troppo macchinosi"	il recensore ha perso il manuale e, anche se lo aveva, non aveva voglia di consultarlo
- "L'interfaccia utente troppo complessa"	
- "Non vedo l'ora di giocare a Mario V	Il recensore è sprovvisto di un orologio
- "Se vi piacciono i picchiaduro, compratevi Simcity	Recensore Ribelle
- "In ogni caso provatelo prima dell'acquisto"	Il consiglio più ipocrita e gratuito della Storia: ma quando mai un negoziante italiano vi ha permesso di vedere un gioco?
- "Se state cercando un puzzle game che vi tenga impegnati per settimane e che metta alla prova tutte le vostre capacità...	Studiatevi Trigonometria"
- "Questo è un gioco che non piacerà a tutti, ma che ho trovato molto coinvolgente"	Il recensore è l'unico essere vivente in tutto l'Universo conosciuto a cui quello schifo di gioco piace.

APPUNTO PER I POSSESSORI DI MASTER SYSTEM.

FANTAPOLITICA

- Buttiamola sulla fantapolitica: che ne direste se i grandi yakuza delle console pagassero le software house impegnate nel settore home computer perche' realizzino giochi scarsi, cosi' da spingere utenti insoddisfatti a comprare una delle loro macchine? Ne verrebbe fuori un bel film, sceneggiato da Le Carre'.

- Che ne direste se il Super Famicom fosse un 8-Bit? Fonti autorevoli ma di cui non possiamo fornire ne' nome ne' cognome, Nippo Filippo noto anche come Nippo Tommaso, cominciano a dubitare della reale potenza del fratellino maggiore (?) del NES... Si e' bevuto il cervello o ha scoperto la verita'?